
NUEVA
¡JUGADOS! GRAVITY RUSH 2 · YAKUZA 0 · SHANTAE HGH · DRAGON QUEST VIII...
Gamer
&GAMES
NÚMERO 5 | 2017
sólo
1'95
euros
¡REGALO!
2.000 CÓDIGOS PS4 / XBOX ONE-360
PARA WORLD OF TANKS
SMARTPHONE
SUPER MARIO RUN
OTRO FENÓMENO EN TU MÓVIL
A FONDO
NieR: AUTOMATA
LA AMENAZA DE LAS MÁQUINAS
THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD
¡VUELVE LA MAGIA!
¡SE ACERCAN!
· FOR HONOR
· GHOST RECON WILDLANDS
· HORIZON: ZERO DAWN
· LEGO WORLDS 2
DOSSIER
NINTENDO SWITCH
LA CONSOLA DEL FUTURO
TOPS
JEFES FINALES 'INVENCIBLES'
Enemigos que te hacen sudar
GUÍA
FINAL FANTASY XV
¿Qué habilidades desarrollo?
INFORME
PERSONA 5
Forma tu ejército de los espíritus
Grupo V
8 413042 653367
00005

sumario



22 ZELDA: THE BREATH OF THE WILD

El primer gran juego de Nintendo Switch vuelve a traernos a la princesa Zelda y a Link en un reino de Hyrule que podremos recorrer a nuestro antojo y donde encontraremos todo tipo de enemigos, desafíos, misiones secundarias o recursos. Suena genial, ¿no?



38 NINTENDO SWITCH

A sólo unas semanas de que podamos hacernos con la nueva consola de la gran N, ya disponemos de todos los detalles técnicos de esta plataforma. Con ella, disfrutaremos de juego de sobremesa, y también de funcionalidades portátiles.

44 NIER: AUTOMATA

Aunque NieR pasase ligeramente desapercibido, su secuela ha levantado mucha expectación. Desarrollado por Platinum Games, la aventura protagonizada por 2B cuenta con la impronta del estudio, especialmente en su sistema de combate.



GAME TIME SEXISMO Y VIDEOJUEGOS

¡SÍGUENOS EN REDES SOCIALES!

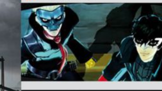
Soy consciente de que piso un terreno pantanoso al intentar reflexionar sobre el evidente sexismo que hubo y hay en los videojuegos. Me parece complicado discutir siquiera la existencia de una discriminación hacia la mujer en este segmento, que afecta tanto a su papel, como a indumentarias o diseños físicos. El sexismo está ahí, cargado de estereotipos, y apareciendo constantemente de forma tanto explícita, como implícita. En su origen, el videojuego fue un producto creado por hombres y para hombres, con una clara intención de estimular el imaginario masculino. Incluso en este caso, el sexismo no está justificado, pero atendiendo al cambio social del videojuego, y al hecho de que las mujeres representen ya la práctica mitad de los 'gamers' (lo dicen las encuestas), la sensación de injusticia es inasumible. Claro que los creadores tienen que disfrutar de libertad para trabajar, pero también deben asumir que si incurren en vicios del pasado, sus obras serán criticadas. Y con razón, además.

ANTONIO VAZQUEZ

Gamer

005 | FEBRERO 2017





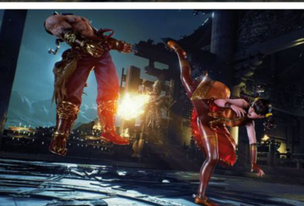
Tekken 7

LA LUCHA EN MAYÚSCULAS

Tras siete años de espera, la saga principal de Tekken aterriza al fin en consolas de nueva generación. Lo hace tras convertirse en un éxito absoluto en máquinas arcade en Japón y Corea del Sur, manteniendo y refinando las mecánicas de juego que convirtieron a este título en una referencia entre los de lucha 3D.

■ Dos años después de aparecer en máquinas arcade japonesas, el séptimo juego de la saga principal de Tekken verá la luz para consolas y PC. Su gran novedad a nivel técnico es la inclusión del **motor gráfico Unreal Engine 4,** con el que las 3D funcionarán como nunca.

■ Como ya ocurriera en el sexto capítulo, estarán disponibles **ataques especiales de rabia.** Se podrán ejecutar cuando la barra de salud se quede por debajo del 30%, pudiendo escoger entre combos bestiales que den la vuelta al combate.



■ Entre los **personajes disponibles** estarán clásicos como **King, Law, Xiayou, Alisa, Asuka, Bryan, Feng, Hihachi, Leo, Kazuya, Lili, Lars, Paul, Alisa, Steve, Bryan, Asuka, Jin o Dragunov.** Además, regresan los osos **Kuma y Panda,** presentes en anteriores entregas.

■ Por supuesto, también llegarán nuevos luchadores. Algunos de ellos son el saudí **Shaheen,** el italiano **Claudio Serafino,** la brasileña **Katarina Alves** o **Lucky Chloe.** El elenco completo de guerreros a nuestra disposición no se conoce todavía.



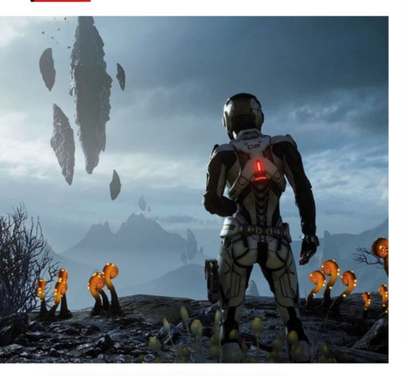
■ A nivel argumental, el título se centrará en acabar con el **conflicto existente entre el clan de los Mishima,** y que implica a Heihachi, Kazumi o Akuma.
Los desarrolladores insisten en que el modo historia tendrá mucho peso en esta ocasión.

■ En la historia, veremos las cinemáticas influyendo en la pelea. Por ejemplo, puede ocurrir que comiences una pelea con el indicador de vida a la mitad, o justo después de recibir un golpe. **Los acontecimientos condicionan el combate.**

■ Aún no se ha confirmado qué **DLCs** tendrá el juego, pero sí se ha adelantado que, a diferencia de lo que ocurría con Tekken 6, serán de **pago.**

■ Gracias al nuevo **modo de torneo online,** los jugadores podrán **crear y participar en sus propios campeonatos de hasta ocho jugadores.** Los ganadores serán recompensados con premios y dinero del juego. Los organizadores pueden fijar varias reglas.

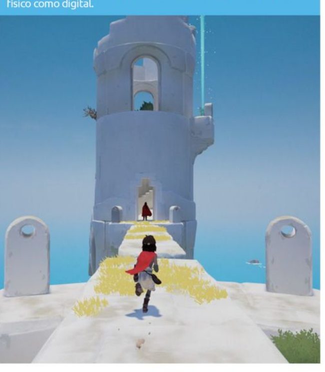
■ **Tekken 7** estará disponible para **PS4, Xbox One y PC,** y se lanzará en los primeros meses de este año.



RIME AHORA ES MULTIPLATAFORMA

ADEMÁS, LLEGARÁ EN FORMATO FÍSICO

El desarrollo de RiME, el próximo título del estudio español Tequila Works, no ha estado exento de problemas. Anunciado originalmente como exclusivo de PlayStation 4, el estudio recuperó los derechos del juego en marzo de 2016 y, desde entonces, fue difícil disipar la incertidumbre sobre su futuro. Recientemente, Tequila Works ha anunciado que no sólo llegará a PS4, sino también a Xbox One, PC y Nintendo Switch. Su fecha de lanzamiento concreta no se ha revelado aún, aunque sí se sabe que llegará a lo largo del mes de mayo, tanto en formato físico como digital.



MASS EFFECT ANDROMEDA YA TIENE FECHA DE LANZAMIENTO

NO INCLUIRÁ 'SEASON PASS'

Durante la pasada celebración del CES 2017, BioWare mostró un pequeño tráiler gameplay del juego y, al final, la fecha de lanzamiento definitiva de Mass Effect Andromeda. Llegará a Europa el 23 de marzo, mientras que a Estados Unidos lo hará dos días antes, como se había filtrado. Además, Electronic Arts ha anunciado que no tendrá pase de temporada, aunque no se han dado detalles sobre la posible aparición de DLCs pasado el lanzamiento.

A LA VENTA PS4 GLACIAR WHITE

LLEGA CON UNA CAPACIDAD DE 500 GB

Tras tomar el relevo de la PS4 original, la PS4 Slim (aunque lo de 'slim' ya no lo lleva en el nombre) presentó unas cuantas novedades, como más capacidad y menos ruido durante nuestras partidas. Sin embargo, la gama de colores, que la original había comenzado a ampliar, se limitaba únicamente al negro característico de estas consolas. Sony ha comenzado a variar la oferta de colores de este modelo de PS4, comenzando con el llamado Glaciar White, que incluye también el mando en blanco.

E-SPORTS

PRESENTADO MOVISTAR RIDERS

ES UN CLUB DE EQUIPOS DE E-SPORTS

Movistar ha llegado a un acuerdo con la ESL para potenciar los e-Sports en España. Entre algunas de las novedades (como un canal de televisión específico), Movistar ha presentado su propio club de e-Sports, llamado Rider, y contará con equipos de Overwatch, Hearthstone, CS:GO, Call of Duty y League of Legends. Además, tendrá una sede física en Madrid, que será un centro de trabajo para los jugadores, además de un punto de encuentro con los fans.





MICROSOFT CANCELA SCALEBOUND

ERA EXCLUSIVO DE XBOX ONE

Anunciado en el E3 de 2014, Scalebound iba a ser el próximo gran exclusivo de Microsoft. De la mano de Platinum Games y Hideki Kamija (director de Devil May Cry y Bayonetta), presentaba un mundo en el que Drew, un humano, y Thuban, un dragón, se unen para luchar contra una gran amenaza que pone en peligro sus vidas y la del resto de su especie. Desde su presentación oficial, la información sobre este juego ha sido escasa, aunque se volvió a mostrar en el pasado E3 de 2016. Tras los rumores sobre los problemas en su desarrollo, publicados en Kotaku, Microsoft emitió un comunicado en el que afirmaban que "después de una cuidadosa deliberación, Microsoft Studios ha decidido terminar con la producción de Scalebound".

SALEN A LA LUZ DETALLES DE MEGA BLOKS HALO

EL TÍTULO SE CANCELÓ HACE ALGUNOS AÑOS

Andrew Borman, un usuario de YouTube, publicó en su canal un vídeo sobre el misterioso Mega Bloks Halo, un título que unía la famosa saga del Jefe Maestro y la construcción con piezas, al estilo los videojuegos de LEGO. Bajo el nombre en clave 'Haggar', el estudio n-Space estuvo trabajando en el desarrollo de este juego durante 10 meses, con el plan de lanzarlo en Xbox 360. Según el mismo Borman, la cancelación se produjo en 2013, tras unos meses en los que Microsoft y el n-Space no mantuvieron ningún tipo de comunicación. Mega Bloks Halo nos ponía en la piel del Jefe Maestro, y nos invitaba a construir elementos en el entorno que nos permitieran avanzar y derrotar a los enemigos.





DICCIONARIO

Levelear

Término que proviene de 'level', palabra inglesa para 'nivel' y que se refiere a la acción de jugar durante ciertos periodos de tiempo con el fin de conseguir que el personaje del jugador alcance un nivel determinado para poder afrontar misiones o enfrentamientos con mayor preparación.



ALOY YA TIENE VOZ EN ESPAÑOL

MIGUELLE JENNER INTERPRETA A LA HEROÍNA DE HORIZON: ZERO DOWN

El esperado exclusivo de PlayStation 4, Horizon: Zero Dawn, ha mostrado un nuevo tráiler en el que se escucha por primera vez a Aloy, su protagonista, en español. Michelle Jenner es la encargada de poner voz al personaje principal de esta aventura, en la que la Tierra ha dejado de pertenecer a los humanos y grandes bestias mecánicas campan a sus anchas. Jenner, además de trabajar como actriz, ha prestado su voz a personajes del cine como Hermione Granger, de Harry Potter, o de los videojuegos, como Lauren Winter de Heavy Rain

REVELADA SUPER RETRO BOY

UNA PORTÁTIL PARA LOS AMANTES DE LO RETRO

Siguiendo la tendencia a resucitar los juegos antiguos con nuevas plataformas (NES Classic Mini, Atari Flashback…), la empresa Retro-Bit ha presentado Super Retro Boy, un clon de la mítica Game Boy que Nintendo lanzó en el año 1989. La consola será compatible con títulos de Game Boy, Game Boy Color y Game Boy Advance, aunque estará acompañada de un cartucho con 10 juegos (que aún son un misterio). En el aspecto técnico, contará con una pantalla TFT de alta resolución y una batería de 2500 mAh que le proporcionará una autonomía de hasta 10 horas. Según NintendoLife, costará unos 80 €, y aunque aún no se sabe la fecha de lanzamiento oficial, se espera que llegue a Estados Unidos en agosto.









NUEVAS IMÁGENES DE KRATOS Y SU HIJO

GOD OF WAR AÚN NO TIENE FECHA DE LANZAMIENTO

La información sobre el próximo God of War es escasa y se revela con cuentagotas. Lo más reciente ha sido la publicación de dos imágenes en las que podemos ver a Kratos y a su hijo. Este nuevo God of War, anunciado en el E3 de 2016, nos presenta un punto y aparte en la historia de Kratos, funcionando a la vez como secuela y 'reboot'. El espartano abandona sus guerras y su tierra y se traslada al norte, donde la mitología nórdica tendrá un papel fundamental. En esta nueva etapa, tendrá que esforzarse en dominar la rabia que lleva años fluyendo por sus venas, mientras enseña a su pequeño hijo a sobrevivir y combatir.



FINAL FANTAYS XV TENDRÁ UNA EXPANSIÓN

EL JUEGO IRÁ EVOLUCIONANDO CON EL TIEMPO

En una entrevista concedida a Weekly Famitsu, Hajima Tabata, director de Final Fantasy XV, ha hablado del futuro de este juego. La aventura de Noctis y sus amigos llegó el pasado mes de diciembre tras casi 10 años de desarrollo. Según Tabata, el juego evolucionará "más y más". Además, resaltó que hay actualizaciones en desarrollo, entre ellas una expansión de la que aún no se han dado detalles. No obstante, ya se ha mencionado que los futuros contenidos descargables estarán centrados en determinados personajes de Final Fantasy XV. El primero, por ejemplo, estará protagonizado por Gladiolus, y tendrá que enfrentarse a Gilgamesh.

88 HEROES SE LANZARÁ EN MARZO

ES UN JUEGO EN 2D

88 Heroes es un juego de acción y plataformas 2D de Bitmap Bureau. La particularidad de este juego, que lo hace especial, es que el jugador tiene 88 minutos para completar sus 88 niveles. Cada vez que superemos uno (o perdamos una vida), aparecerá un nuevo héroe con habilidades distintas. Rising Star Games ha anunciado que el juego llegará en marzo para PS4, Xbox One, PC, Mac y Linux. En el caso de la consola de Sony, el juego contará con una edición física que incluirá contenido exclusivo, como dos nuevos héroes y ocho nuevos niveles.



CIFRAS

88
mil millones de **criaturas** capturadas en **Pokémon GO** desde su lanzamiento.

50
Super Mario Run se ha convertido en un auténtico éxito al alcanzar la abrumadora cifra de **50 millones de descargas** en sus primeros días y haber llegado ya a los 90.

6,2
millones de consolas ha vendido **Sony** durante el periodo de Navidad de 2016.

20
millones de jugadores reúne ya **Rocket League,** el juego que aúna vehículos y fútbol.

9
horas y 26 segundos fue lo que le llevó al **youtuber BOYvsVIDEOGAME** terminar **Final Fantasy XV,** sin subir de nivel ni utilizar objetos especiales.

1.4
millones de copias ha vendido **Yo-kai Watch 3** este mes en **Japón,** siendo el segundo más vendido tras Pokémon Sol y Luna.

72
años tiene **Connie Emmons,** quien ha conseguido completar la **Pokédex** con todos los Pokémon de **EEUU** en Pokémon GO.



CyberConnect2
BANDAI NAMCO
Entertainment



FARMING SIMULATOR 17 ES UN ÉXITO DE VENTAS

MÁS DE UN MILLÓN DE COPIAS DESPACHADAS

Focus Home Interactive ha revelado las magníficas cifras que ha alcanzado Farming Simulator 17. El juego, que cuenta con numerosas novedades, ha logrado vender un millón de unidades durante su primer mes en el mercado. Situó al simulador en el número uno en Alemania en su mes de lanzamiento, cuarto en Francia y quinto en Reino Unido. El PC ha sido la plataforma más popular y aunque muchas copias se vendieron en formato físico, 220.000 se adquirieron en Steam.

SOLUCIONADOS 'BUGS' DE POKÉMON SOL Y LUNA

EL JUEGO SE COLAPSABA AL USAR DETERMINADOS MOVIMIENTOS Z

Una de las principales novedades de Pokémon Sol y Luna son los Movimientos Z, que sustiyen a las megaevoluciones. Sin embargo, cuando los jugadores utilizaban sobre 'Legado' o 'Última Palabra', provocaban que el juego se 'colgase'. El error era tan grave que Nintendo llegó a prohibirlos en los combates online. La compañía ha trabajado en un parche (296 bloques) que soluciona este problema, aunque impide que podamos ver los vídeos de batalla que tuviésemos guardados.





BETHESDA NO HARÁ MÁS REMASTERIZACIONES

SKYRIM Y DISHONORED FUERON UN CASO ESPECIAL

Esta generación está viendo una buena cantidad de ediciones HD. En una entrevista, Peter Hines de Bethesda explicaba que llevar Dishonored a esta generación no era complicado. Con Skyrim quisieron hacer un experimento y comprobar cómo funcionaba el motor del juego en PS4 y Xbox One. En sus propias palabras "Nuestra opinión es que en lugar de invertir este tiempo en cosas que ya hemos hecho, ¿por qué no hacerlo en algo nuevo?".

COMPARADOS

JUEGOS DE LUCHA

Elegir el personaje que más se ajusta a nuestro estilo de lucha es fundamental, pero a veces también apetece variar. A continuación te detallamos algunos juegos con las plantillas de luchadores más extensas.

JUEGO	AÑO	PLATAFORMAS	NÚMERO DE LUCHADORES	DETALLES
Tobal 2	1997	PlayStation	200	Mejorando su antecesor, Tobal 2 es un juego de lucha 1v1 en 3D que supo sacar partido a la potencia de la primera PlayStation, detallando no sólo sus luchadores, sino también los escenarios de lucha.
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3	2007	PS2, Wii	161	También conocido como DB Z: Sparking! METEOR, éste título presentaba un enorme plantel de luchadores. Buena parte de ellos contaban con skins de cada una de las sagas de la serie, excepto Vegeta, y unos pocos más, que tenía su propia segunda forma.
Dragon Ball Xenoverse 2	2016	PS4, Xbox One, PC	82	Al superar la historia principal y las misiones secundarias, el jugador conseguía desbloquear 82 personajes, aunque muchos son diferentes formas del mismo. No obstante, si tenemos en cuenta los DLC, la cifra llega a rondar los 100.
Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm Revolution	2014	PS3, Xbox 360, PC	118	 Basado en el exitoso manganime, este título de Naruto presentaba un renovado sistema de lucha que permitía formar equipos en función de las habilidades de los personajes.
King of Fighters 2002: Unlimited Match	2009	PlayStation 2	66	 Muy similar al King of Fighters 2002, añade la posibilidad de golpear al contrario cuando está en el suelo, o guardar los HDSM. Entre sus personajes, incorpora a todos los jefes Krizalid, Zero (clon y original), Igniz, Goenitz y Rugal.


SQUARE ENIX
XBOX ONE
PS4


PS4


2016
BEST OF
GAME CRITICS
AWARD
WINNER
E3


16
www.pegi.info



MAPAS SIN PAGO EXTRA

Todos los modos y mapas disponibles (12 para empezar) van a ser gratuitos, ampliándose el número en los meses posteriores al lanzamiento del juego.

For Honor

EN EL FRAGOR LA BATALLA

Ubisoft se la juega con For Honor, un título que tiene el combate como columna vertebral. Dentro de batallas multitudinarias, nos centramos en un cara a cara en el que habrá que tener en cuenta el alcance de nuestra arma, la velocidad de nuestro guerrero, la guardia del rival y mucho más para no sucumbir ante el filo de quien tengamos delante.

¡MIRA EL TRAILER!

GÉNERO Acción | **DESARROLLADORA** Ubisoft | **EDITORA** Ubisoft | **JUGADORES** 1 | **ONLINE** Sí | **JUGADORES ONLINE** 1-8 | **TEXTOS** Español | **VOCES** Español

En una era en la que es complicado ver apuestas realmente innovadoras lejos del circuito 'indie', For Honor ha logrado que se le etiquete con el adjetivo revolucionario. Su punto de partida conceptual nos sitúa en una falla temporal de algún tipo que ha reunido sobre el campo de batalla a tres facciones que difícilmente habrían podido enfrentarse en un acontecimiento histórico y que pelean por hacerse con unos recursos exiguos. Vikingos, caballeros medievales y samuráis son los tres ejércitos disponibles, aunque en el modo multijugador podremos formar parte de unidades mixtas, sin restricción alguna. Escoger facción y clase es, como suele ocurrir en este tipo de juegos, muy importante. A nuestra disposición tenemos a héroes de vanguardia (equilibrados), asesinos (larga distancia), pesados (defensa) y guerreros rápidos, que pueden llegar a usar dos armas simultáneamente. Dependiendo de qué modo escojamos, veremos más o menos soldados interactuando, con muchos controlados por la IA. La parte troncal del juego es la batalla uno contra uno. En función del héroe escogido, podremos establecer una estrategia u otra, ya que cada uno tiene su potencia de ataque y defensa, su velocidad o su rango de alcance. Se pueden lanzar ataques normales o especiales (más lentos y fuertes) y hay que cuidar nuestra guardia, mientras buscamos huecos en la del rival. El manejo es obligatoriamente ágil, pudiendo ejecutar contraataques o amagos y disponiendo de tres zonas de ataque/defensa del cuerpo; arriba, izquierda y derecha. Si a esto le añadimos posibilidades como la de lanzar a los enemigos, y 'poderes' especiales para fortalecernos durante breves lapsos de tiempo, el panorama que completan todas estas opciones es al mismo tiempo atractivo y tremendamente complejo.

HAY CUATRO TIPOS DE GUERREROS EN CADA FACCIÓN



ENTRENA EN LA CAMPAÑA

Aunque no es la campaña individual el punto más destacable del título, sí se puede usar para entrenar, aprender las peculiares mecánicas del juego y para ayudarte a escoger personaje, ya que irás saltando entre facciones y clases.





A TU GUSTO

La personalización será casi total. Al subir de nivel, se podrán variar armas, habilidades, protecciones, además de aspectos estéticos. Aunque las elecciones determinarán las estadísticas, no fortalecen al guerrero; lo adaptan a lo que cada uno quiere.

Centrado en el online

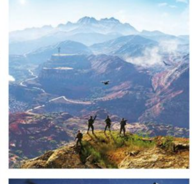
Habrá campaña individual en la que podremos desarrollar y personalizar a nuestro personaje, y avanzaremos por una campaña con historia. Como si de una película coral se tratara, nos pondremos en la piel de un guerrero de cada una de las facciones para que el argumento se desarrolle desde todos los puntos de vista. A pesar de esta opción, el punto fuerte de For Honor va a ser el multijugador. Aquí también vamos a poder personalizar aspecto y equipo, dotando de distintas armas y destrezas a nuestro héroe a gusto del consumidor. En cuanto a modos de juego, las distintas opciones serán 1v1, 2v2, eliminación (4v4), escaramuza (4v4) y dominio (4v4), ofreciendo un abanico de posibilidades amplísimo. Cada escaramuza en el multijugador nos proporciona activos de guerra, la moneda del juego. Con ella, mejoraremos el rango y podremos hacernos con recompensas, mejoras… Cada temporada constará de diez semanas, y dependerá de nuestra pericia como guerreros, el lugar que ocupemos en el ránking de la facción a la que hayamos jurado lealtad. Ya escojas las brutales hachas vikingas, los mandobles de los caballeros o las espadas tipo katana que suelen usar los samuráis, el conflicto está servido. Lo que se ha podido probar hasta ahora habla de un juego exigente, en el que habrá que entrenar bastante para tener ciertas posibilidades de victoria. ■



▲ **En la batalla cuerpo a cuerpo hay que cubrirse y atacar.** Se puede contraatacar, amagar, empujar...

DE EXPECTACIÓN ■■■■□ PRECIO **64,95 €**









▲ **A tu disposición tendrás un amplísimo arsenal armamentístico.** Además, existe la posibilidad de mejorar diferentes aspectos de tus armas para conseguir que sean exactamente como quieres.



La nueva entrega de Ghost Recon llega con un buen puñado de novedades, pensadas para ampliar y mejorar la experiencia respecto a anteriores juegos de la saga. Entre ellas, el mundo abierto, o la posibilidad de completar las misiones como el jugador estime oportuno, siempre y cuando alcance el objetivo.

Una Bolivia en miniatura

Desde Ubisoft han afirmado que el mundo abierto de Ghost Recon: Wildlands es uno de los más grandes que han hecho. Contará con 21 regiones distintas, cada una con su propia geografía (incluidos asentamientos, carreteras o accidentes del terreno), así como 11 ecosistemas y diferentes estilos culturales e industriales que hacen única cada zona. Con ello quieren conseguir un mundo vivo que se sienta real, en el que el jugador pueda detenerse a explorar y, además, tenga en cuenta las características de cada zona, incluidas las climatológicas, para infiltrarse y llevar a cabo sus misiones.

Acaba con el cártel

La sensación de realismo se extiende a otros aspectos. Para conseguirlo en su argumento y comportamiento del Santa Blanca, Ubisoft París está trabajando en colaboración con el ejército de Bolivia. En la historia de Ghost Recon: Wildlands, el cártel se ha aliado con el corrupto gobierno del país, y se está asegurando de que su ley se impone en todas las regiones. La misión del operativo Ghost, compuesto por soldados de élite, es impedir que estas intenciones se asienten, acabando con los miembros del cártel Santa Blanca y devolviendo el gobierno del país a sus habitantes.

Para emprender esta tarea, los jugadores tienen varias opciones. Cada objetivo puede ser afrontado de diferentes formas en función del escenario en el que tenga lugar, las condiciones climatológicas y, sobre todo, el momento del día en el que ocurran. Mientras el objetivo final se cumpla, las alternativas tácticas que el jugador idee dependerán en buena parte de él y de su ingenio. ¿Acercarte en helicóptero? Bien. ¿Infiltrarte sigilosamente? Perfecto. ¿Un poco de todo? Como quieras. Precisamente, el equipo de Ubisoft mostró en un extenso 'gameplay' cómo sería cumplir una misión en sigilo, aproximándose al campamento del cártel primero en helicóptero y aprovechando elementos del terreno para ocultarse, utilizando la sincronización de disparos para asignar objetivos a los compañeros y coordinar un ataque que no despierte las alarmas del resto de enemigos.

AVIONES, JEEPS, UNA EXCAVADORA... VAS A TENER MUCHOS VEHÍCULOS PARA ELEGIR

Además, las misiones de GR: Wildlands se pueden completar en modo cooperativo con hasta cuatro jugadores, lo que da una dimensión más táctica a las mismas. La coordinación entre los participantes y la rapidez de reacción será fundamental para hacer frente a las diferentes eventualidades que surjan. Pero en el caso de que queramos jugar de manera individual, los tres operativos restantes que se encuentran controlados por la IA podrán recibir órdenes del jugador. ■

OPTIMIZADO PARA PS4 PRO

Ubisoft ya ha anunciado que Ghost Recon: Wildlands será compatible con el 4K de PS4 PRO, de manera que podemos esperar una amplia gama de detalles en los escenarios, así como un buen rendimiento del juego.


GÉNERO Shooter, Acción | **DESARROLLADORA** Ubisoft | **EDITORA** Ubisoft

PS4 | XBOX ONE | PC | 7·3·2017



[Tom Clancy's] Ghost Recon: Wildlands

PRÓXIMA BETA

Se abrió el periodo de registro para probar la beta del juego. Necesitas cuenta en Uplay para registrarte y se te avisará si te seleccionan.

BOLIVIA BAJO EL CONTROL DE SANTA BLANCA

El cártel ha tomado el control del país, y los Ghost tiene una nueva misión: enfrentarse y destruir a este poderoso distribuidor de drogas.

¡MIRA EL TRAILER!



JUGADORES 1-4 | ONLINE No | TEXTOS Español | VOCES Español | 18 | NIVEL DE EXPECTACIÓN | PRECIO 69,99 €

Horizon: Zero Dawn

LA BATALLA DEL HOMBRE CONTRA LA MÁQUINA

El mundo de Horizon: Zero Dawn es precioso, plagado de una espectacular vegetación y rico en paisajes apabullantes. Pero no pienses que esto va a ser un paseo por el campo; Aloy tiene que enfrentarse a monstruosas máquinas más fuertes, más rápidas y mucho más grandes que ella. Antes de avanzar, hay que pensar en sobrevivir.



ENEMIGOS O RECURSOS

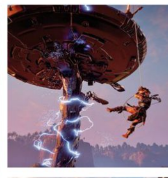
Las bestias mecánicas que nos encontramos pueden ser eliminadas, pero también 'hackeadas' para ser usadas como monturas por Aloy, o desguazadas para encontrar diferentes materiales u objetos que nos permitan mejorar nuestro propio armamento. La interacción con estos enemigos no se limita a tener que acabar con ellos sin más.

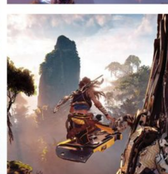
GÉNERO Aventura | **DESARROLLADORA** Sony | **EDITORA** Sony | **JUGADORES** 1 | **ONLINE** No | **TEXTOS** Español | **VOCES** Español **NIVEL DE EXPECTACIÓN**

La humanidad parece haber regresado a las cavernas, en un mundo postapocalíptico dominado por una raza de engendros mecánicos. Aloy, una cazadora que ha sido repudiada por los miembros de su tribu por su pensamiento independiente, busca respuestas. Quiere conocer su origen, qué ocurrió con los humanos. Los enigmas abundan en la narrativa de Horizon: Zero Dawn. El aliciente de ir desentrañando estos y otros misterios, y la identificación con la protagonista nos van a hacer desear avanzar. Otro foco de motivación lo ofrece el espectacular aspecto visual de un título que, como ocurre con los mejores, ha cuidado con esmero tanto forma, como fondo. El tercer pilar maestro es la jugabilidad. Para sobrevivir y avanzar, Aloy tendrá que emplear una serie de habilidades que, por supuesto, podremos desarrollar y mejorar a medida que alcancemos objetivos y derrotemos a esa especie de dinosaurios robóticos que son nuestros principales enemigos. Así, además de cazar aprovechando las sombras y la frondosidad de la vegetación, también tendrá que tender trampas, encontrar los puntos débiles de los enemigos más grandes y desarrollar diferentes estrategias a la hora de afrontar cada uno de los enfrentamientos. A su disposición tiene armas que combinan fundamentos rudimentarios, con elementos tecnológicos avanzados, en una constante presente en todo el juego. El arco y las flechas son el simple punto de partida, pero hay mucho más y será importante tanto saber manejar cada pieza del arsenal, como emplear cada una en el momento y contexto adecuados. Además del combate, también es importante la exploración (no en vano, estamos ante un mundo abierto) y la recolección de recursos que podremos emplear, por ejemplo, en mejorar nuestro armamento.



▲ Los paisajes de H:ZD son espectaculares. En 4K y HDR se disfruta cada color al máximo.





NO SÓLO MÁQUINAS

La guerra de Aloy no es sólo contra todo tipo de engendros mecánicos. Además, la cazadora que protagoniza H:ZD también tendrá que enfrentarse a miembros de tribus humanas rivales. Es decir, que estamos solos contra todo y contra todos.

No hay dos iguales

En parte, H:ZD va a emplear la técnica de creación de entornos procedimentales que se usó para diseñar cada uno de los planetas del controvertido No Man's Sky. Así, el juego va a poder desarrollar de forma dinámica cada espacio, creando una particular flora y fauna, además de efectos sonoros. Lo que se busca es una sensación más real, más densa en cuanto al detalle del entorno. Otra de las obsesiones de Guerrilla Games es que los combates supongan un desafío permanente. Es decir, que el hecho de llevar muchas horas jugadas y haber mejorado con diferentes habilidades a Aloy, no implique que cada enemigo que nos encontremos pueda ser eliminado sin apenas esfuerzo. Pase lo que pase, habrá que prestar atención a lo que ocurre cuando llega la hora de pelear. El exclusivo de Sony es uno de los títulos más esperados de los primeros compases de 2017, y todo lo que se ha mostrado hasta ahora, tanto en tráilers, como en diferentes demos mostradas a la prensa, no ha hecho sino incrementar las expectativas. Con una historia que parece sólida e interesante, un apartado gráfico increíblemente bello y una serie de elementos jugables innovadores y llamativos, todo parece ser redondo, casi perfecto. ■

¡MIRA EL TRAILER!



PRECIO **64,99 €**

Dynasty Warriors: Godseekers

EL ARTE DE LA GUERRA

Aunque sea un juego basado en la batalla, en DW:G no vas a machacar sin piedad los botones del mando. De hecho, si algo trabajará será tu cerebro. La estrategia rolera es la base de un título en el que tienes que calcular cada uno de tus movimientos para ganar la guerra.



Dominar el modo 'Synchro' es esencial. Con él puedes arrasar a tus enemigos.

Estamos en los últimos días del periodo Han en China (en torno al año 220). La inestabilidad política ha provocado disturbios y el levantamiento de un grupo de campesinos rebeldes llamado los 'turbantes amarillos', cuya irrupción ha recrudecido los conflictos armados. En la región de Changshan, un joven guerrero llamado Zhao Yun y su amigo Lei Bin, un maestro del Lore, están investigando un misterio, y descubren a una chica congelada en un bloque de hielo. Cuando la pareja es atacada por un grupo de 'turbantes amarillos', la chica, llamada Lixia, despierta. Los tres forman un equipo y emprenden una aventura. Así comienza este nuevo capítulo de la saga Dynasty Warriors, lanzado el pasado verano en Japón, y que ahora llega tanto a Europa, como a Estados Unidos. El juego, a diferencia de buena parte de esta prolífica franquicia, está centrado en el aspecto táctico. Así, nos movemos por un mapa donde desplazamos a nuestros personajes por distintas casillas, mientras que nuestros enemigos avanzan de una forma similar. Se pueden comprar ítems y armas, además de ajustar los parámetros de cara personaje.

¡MIRA EL TRAILER!

GÉNERO Estrategia | **DESARROLLADORA** Omega Force | **EDITORA** Koch Media | **JUGADORES** 1 | **ONLINE** - | **TEXTOS** Inglés | **VOCES** Inglés/Japonés | 12 | **NIVEL DI**

MUCHO PARA ELEGIR

Un total de 61 oficiales, con sus características particulares pueden formar parte del ejército que lideran los tres protagonistas.

Por supuesto, cuando nuestros héroes y los enemigos se encuentran en el mapa, llegan las batallas, con un altísimo componente estratégico. Funcionan a través de turnos y se observan con una perspectiva isométrica. Disponemos de puntos para invertir en movimientos y ataques con cada personaje, teniendo que buscar la mejor posición para que su ataque sea lo más dañino posible. Activando el modo 'Synchro', podemos conseguir combinaciones ofensivas realmente devastadoras para el rival. En el caso de Lixia, podremos variar su poder elemental mediante orbes, que son perfectos para diezmar las defensas rivales o arrasar su infantería. Según se avanza y se mejora, van apareciendo diferentes orbes.

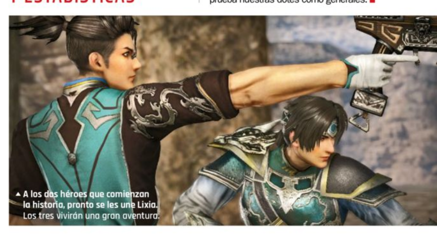
CADA UNIDAD DISPONE DE DISTINTOS PUNTOS DE BATALLA, ATAQUES Y ESTADÍSTICAS

Mucho más que batallas

Además, el juego añade un elemento 'rolero', con conversaciones y exploración. Así es como se reclutan nuevos miembros para nuestra unidad. El sistema de evolución de cada personaje (que pertenece a un tipo concreto de unidad) le permite asimilar nuevos ataques, aptitudes y mejoras estadísticas a cambio de puntos SP, que se obtienen sobre todo durante las batallas. Dispones de una amplia variedad de armas con las que equipar a tus oficiales, que se pueden comprar a mercaderes u obtener si se alcanzan logros especiales durante el combate. Cada una de estas armas provocan unos efectos particulares, variando las estadísticas. Y también se pueden combinar para obtener armamento completamente personalizado. Para fortalecer nuestras tropas, también existe la posibilidad de hablar con los oficiales bajo nuestro mando para desbloquear partes de su historia y mejorar las relaciones con ellos para obtener a cambio diferentes recompensas. Mientras tanto, participaremos en conflictos armados históricos en la China antigua e iremos avanzando en esta guerra de los Tres Reinos en la que pondremos a prueba nuestras dotes como generales. ■

15º ANIVERSARIO

Dynasty Warriors: Godseekers, se lanzó en Japón hace unos meses bajo el apellido Eiketsuden, en una fecha especial: el decimoquinto aniversario de una saga de indudable éxito en territorio nipón. Durante estos años, se han sucedido títulos de la franquicia en su rama principal, y también todo tipo de 'spin-offs'.


▲ A los dos héroes que comienzan la historia, pronto se les une Lixia. Los tres vivirán una gran aventura.

EXPECTACIÓN ■■■□□ PRECIO **59,99 €**



GÉNERO RPG - AVENTURA | **JUGADORES** 1 | **LANZAMIENTO** 03/03/2017
PLATAFORMAS SWITCH, WiiU | **DESARROLLADORA** NINTENDO
EDITORA NINTENDO | **PEGI** 12 | **PRECIO** 64,95 €

EL PRIMER HITO
DE NINTENDO SWITCH

'Abre los ojos'. La voz de la princesa Zelda despierta a Link por enésima vez. El héroe no recuerda lo que pasa, pero se enfrenta a una aventura tan mágica como tantas otras veces. Sólo que en este caso podrá recorrer el gigantesco mapa a su antojo, además de realizar un número de acciones mucho más amplio de lo que estábamos acostumbrados. La saga afronta una revolución radical con Breath of the Wild.

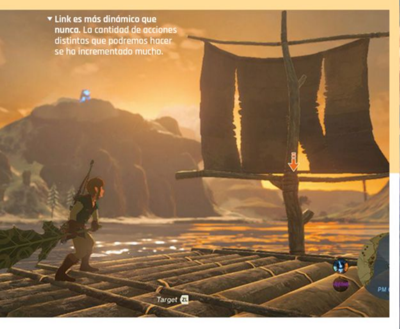
POR **ANTONIO VÁZQUEZ**

The Legend of Zelda: Breath of the Wild

Toda consola necesita un primer juegazo que empuje a los 'gamers' a reservar, a tomar una decisión tan importante como es la de hacerse con una nueva plataforma. Y aunque The Legend of Zelda: Breath of the Wild también estará disponible para Wii U, es su llegada como bandera de la flamante Nintendo Switch (toda la información a partir de la página 38) lo que ha disparado cualquier índice de expectación. Volveremos a encarnar a Link, despertando en la cámara de la resurrección. Lo haremos sin armas, sin pistas y sin recuerdos de lo acontecido en el pasado. No hay una larga introducción cinemática, ni un extenso tutorial para que conozcamos las mecánicas del juego (recordemos Ocarina of Time, por ejemplo). Estamos solos, con unos harapos como únicos objetos en nuestro inventario y perdidos en un reino muy extenso tanto a nivel de área a recorrer, como de opciones jugables, con una leve indicación en el mapa para que sepamos a donde debemos dirigirnos. No tardarán en hacer acto de presencia los primeros enemigos, a los que tendremos que enfrentarnos con lo que encontremos por el camino. Aquellos que conozcan la saga no tardarán en reconocer a criaturas como los moblins, presentes en prácticamente todas entregas de esta franquicia. No será el único guiño ni reminiscencia del pasado presente. De hecho, la existencia de homenajes al glorioso pasado de The Legend of Zelda es recurrente. Por ejemplo, en la aparición de razas como los Zora, los Gerudo o los Goron. Se retoma el planteamiento clásico de Link explorando y luchando para salvar a la princesa, pero con muchos matices, porque en este caso Zelda no es una simple figura decorativa, disfrutando de un importante peso específico en la historia.

Libre, libre quiero ser

Partimos de un concepto que ha estado muy presente en las tres décadas de historia de la franquicia; la libertad. De hecho, lo que más llamaba la atención del vetusto The Legend of Zelda (1987) era que podías ir y volver a tu antojo por el mapa. Salvando las inmensas distancias, la obsesión del equipo de desarrollo de este capítulo era ampliar al máximo la sensación de libertad de movimientos. ▸



▼ **Link es más dinámico que nunca.** La cantidad de acciones distintas que podremos hacer se ha incrementado mucho.

▲ **El nuevo Zelda no necesita una resolución espectacular para brillar.** Cualquier paisaje pasaría por un cuadro impresionista.

El hecho de que dispongamos de un mapa de dimensiones colosales, que podremos recorrer a pie o a lomos de un caballo, lleva al extremo esta impresión. En este Hyrule casi inacabable, además de recorrer los 100 santuarios disponibles y avanzar en la historia principal, nos toparemos con todo tipo de desafíos en forma de enemigos, rompecabezas, recolección de elementos o misiones secundarias. Todo para ofrecernos el Zelda más profundo y largo al que jamás habremos jugado. Sus creadores han dejado caer la posibilidad de que incluso podamos enfrentarnos a Ganon, el gran jefe final, nada más comenzar la partida si lo deseamos. Eso sí, no es probable que podamos derrotarle. La jugabilidad sí supone una ruptura con las bases establecidas en la franquicia. Link no se limita a correr y pelear, pudiendo realizar acciones mucho más dinámicas como escalar, nadar, planear, deslizarse cuesta abajo sobre su escudo, cocinar… De hecho, esta diversidad nos condicionará a la hora de superar una fase o un puzle, pudiendo afrontarlo a través de caminos diferentes. El combate es otro aspecto muy remozado y en el que veremos mucha variedad, marcada por el arma que empuñemos en cada momento. Las espadas (entre las que estará la espada maestra), hachas o arcos se van deteriorando con el uso, y cada una tiene sus propias características, velocidad o efecto producido en los enemigos. Además, dispondremos de diversas herramientas sin una finalidad ofensiva, pero esenciales para la resolución de rompecabezas.

Los tiempos están cambiando

La nueva barra de resistencia es otro elemento novedoso y que condiciona cada uno de nuestros movimientos. Dosificarla bien es esencial para que, por ejemplo, no nos quedemos exhaustos mientras escalamos una escarpada ladera (algo que implicaría caer al vacío).

Un aspecto que ha llamado su atención tanto por la belleza de su diseño, como por su atención en el detalle, son las diferentes localizaciones de Hyrule. El componente artístico de este título es delicioso, captando la atención desde el primer vistazo más superficial. Además, las características del entorno también van a influir en cómo se desarrolla el juego en cada parte concreta del mapa. Así, cuando atravesemos un campo de hierba, Link avanzará más lento, cuando estemos en la nieve tendremos que calentarnos y, si es posible, alimentarnos con algo picante, y son incontables los elementos que pueden moverse en nuestro entorno, ofreciendo grandiosas posibilidades tácticas en las batallas o en la búsqueda de diferentes recursos.

Otra novedad interesante es la que tiene que ver con los caballos. Además de la posibilidad de montar al fiel y clásico Epona, en esta ocasión también se podrá encontrar montura entre caballos salvajes, existiendo la posibilidad de domarlos, bien montándoles, o bien dándoles de comer en diferentes ocasiones hasta ganarnos su confianza. Además, los corceles disponen de sus propias estadísticas (velocidad, fuerza, resistencia y temperamento), pueden morir en la batalla, responden ante algunos comandos básicos y habrá

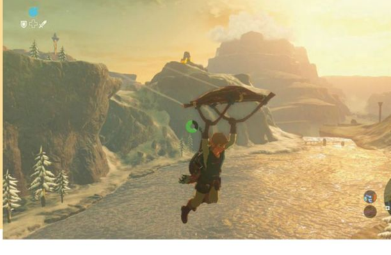
LAS DIMENSIONES DE HYRULE SON TAN GRANDES QUE PUEDEN LLEGAR A ABRUMAR

CON SUS AMiiBOS

Este título será compatible con los amiibos de la colección del juego, que incluirá a Link, en sus versiones jinete o arquero, además de Zelda, Bokoblin y Guardián. También se podrán usar el de Link Lobo y todos los que forman parte de la colección The Legend of Zelda 30º aniversario.





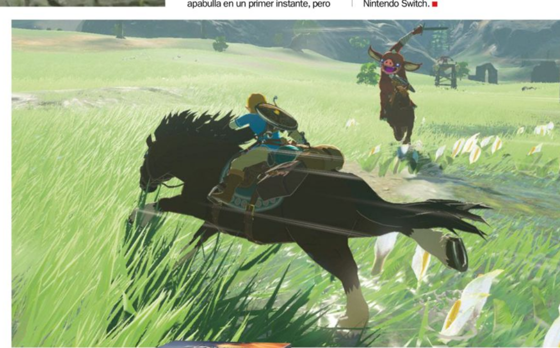


Hyrule respira historia de una saga mítica, pero al mismo tiempo también ofrece una interpretación moderna de este juego. Por así decirlo, estaría más cerca de un Skyrim o de un The Witcher (salvando las lógicas distancias), que de lo que venía siendo la franquicia en los últimos tiempos. La libertad prácticamente absoluta en un mundo cuyos confines van más allá de lo que se puede ver en el horizonte apabulla en un primer instante, pero se erige como el punto fuerte de un título diseñado para invertir en él un número incontable de horas. Si tenemos en cuenta, además, que Nintendo ha apostado fuerte al traer la obra doblada a un perfecto castellano, disponemos de todos los elementos necesarios para que The Legend of Zelda: Breath of the Wild se convierta en uno de esos juegos que pasan a la historia, a mayor gloria de la nueva Nintendo Switch. ■

establos donde guardarlos. Registrar un ejemplar en ellos nos costará dinero, pero nos ofrece posibilidades como ponerles nombre o equiparlos con distintos accesorios.

Renovar con respeto

Respetar las señas de identidad de una institución que trasciende el ámbito de los videojuegos y adquiere la categoría de icono cultural, y buscar al mismo tiempo una revolución conceptual y artística que garantice la pujanza de la saga. La complejidad del reto asumido por Nintendo en Breath of the Wild era grande. Pero lo que hemos visto y probado nos demuestra que el gigante japonés ha vuelto a acertar, ofreciéndonos una aventura memorable, que removerá tus sentimientos, conseguirá que te maravilles cada vez que recorras un paisaje y, por supuesto, te hará disfrutar de decenas de horas de diversión. Esta nueva y renovada versión de



3 HORAS DEL TIRÓN

Uno de los aspectos que Nintendo ha querido aclarar es cuánto durará la batería de Switch con el nuevo Zelda cuando estemos jugando en modo portátil. La gran N asegura que la autonomía de la que se disfrutará con este título será de alrededor de tres horas, un tiempo bastante respetable antes de tener que recargar. En cuanto a características técnicas, el juego 'correrá' a 900 p y 30 fps cuando la consola esté en modo sobremesa.



EDICIONES ESPECIALES

Además de la edición básica del juego, también se lanzarán dos ediciones de coleccionista de Breath of the Wild. En la muy exclusiva Master Edition (160 libras en el Reino Unido, aún sin precio aquí) disfrutaremos del juego, una réplica de la espada maestra, un estuche Sheikah para llevar la unidad portátil de Switch, un CD con la banda sonora (24 canciones), una moneda conmemorativa, un mapa y una caja especial. La Special Edition (95 euros) será igual, pero sin la espada. También están disponibles distintos accesorios temáticos como pegatinas para Switch, auriculares, fundas...



REPASAMOS LA HISTORIA DEL FAMOSO NINJA EN NUESTRAS CONSOLAS

Creado en 1999 por el dibujante japonés Masashi Kishimoto, Naruto y sus amigos se han convertido, año tras año, en unos habituales del ocio electrónico. Mientras esperamos al nuevo Road to Boruto, hemos hecho balance de sus momentos 'videoconsoleros' más representativos.

POR **ENRIQUE LUQUE DE GREGORIO**

Naruto en los videojuegos

LA ÚLTIMA ENTREGA, A LA ALTURA

Aunque quizá algo menos repleta de novedades de lo que muchos hubiesen deseado, la última entrega de la serie (NS:UNS4) destacó por su acertado sistema de combate, completos modos de juego y cuidados personajes. Uno de los mejores títulos en la historia de Naruto, que pronto se complementará con Road to Boruto.









Viendo su legado con un poco de perspectiva, el éxito de Naruto solo puede compararse al del clásico Dragon Ball. Probablemente ambos universos puedan rivalizar por el trono de reyes absolutos de la animación nipona. Por eso no es de extrañar que en los videojuegos suceda algo parecido. Convertida en una serie anual por Bandai-Namco (igual que pasa con Goku y compañía), sus primeros títulos vieron la luz poco después de su adaptación al anime. Y claro está, muchos de ellos solo en Japón.

El secreto del ninja

Aunque hace mucho que Naruto también despierta pasiones en Occidente, sus primeras aventuras, de hecho, estaban claramente pensadas para el mercado japonés. El ninja debutó en el mundo de los videojuegos con Naruto: Konoha Ninpouchou, una aventura rolera para la portátil WonderSwan Color de Bandai. Y también en PlayStation dejaría su marca, con el curioso Naruto: Shinobi no Sato no Jintori Kassen. Pero estaba claro que el género que mejor representaría los combates del manganime sería el de la lucha. En 2003 el personaje perfeccionaba sus técnicas con Naruto: Clash of the Ninja para GameCube y Naruto Ninja Storm para PS2. Las dos sagas destacarían por ser prolíferas en títulos, la primera en las máquinas de Nintendo y la segunda en las de Sony.

Naruto para todos

También la portátil PSP tuvo sus momentos inolvidables de la mano de la serie, disfrutando de tres entregas de Naruto: Ultimate Ninja Heroes. Algo más variopinto, en cambio, fue su paso por Nintendo DS. Primero Naruto: Ninja Council, luego Naruto Path of Destiny y por último Naruto: Ninja Destiny llegaron a la portátil de Nintendo, si bien la mitad de sus entregas terminaron por no pisar suelo europeo. Lo contrario sucedió con los dos 'Narutos' exclusivos de Xbox 360 y desarrollados por Ubisoft: Rise of a Ninja y The Broken Bond, también a un gran nivel. Sobre todo el segundo, gracias a su gusto por la exploración, la aventura y los combates espectaculares.

LA LUCHA ES EL GÉNERO MÁS FRECUENTE DE LOS JUEGOS DE NARUTO



Pero si por algo han destacado casi todas las aventuras de Naruto ha sido por su fidelidad hacia la obra original. Todos ellos han mantenido la misma calidad visual y se han ceñido, con más o menos licencias, a su propio desarrollo. Un desarrollo que, eso sí, ha ido evolucionando con el paso de los años, hasta llegar a alcanzar su mayor apogeo a partir de 2010. No en vano, la mayoría de los fans coinciden en considerar a Naruto Shippuuden: Ultima Ninja Storm 2 como una de las mejores entregas jamás creada. Tanto por su gran número de personajes (cuarenta y dos, nada menos), como por su elaborado argumento y espectaculares enfrentamientos. Su siguiente entrega Naruto Shippuuden: Ultimate Ninja Storm 3, aunque bastante continuista, incluso se permitió el lujo de doblar el número de personajes. ¿El resultado? Un héroe que, en poco más de quince años, ha protagonizado más de cincuenta videojuegos y que ha dejado claro que, con el permiso de Goku, sigue siendo el rey. ■

NO SÓLO NARUTO

El estudio japonés CyberConnect2 es uno de los principales desarrolladores de videojuegos de Naruto. No obstante, en su carrera también han tenido tiempo para crear otros lanzamientos destacables, como han sido la simpática aventura Solatorobo: Red The Hunter para Nintendo DS y Asura's Wrath. Este último, aparecido para PS3 y Xbox 360, no convenció a todo el mundo, pero podía presumir de un apartado artístico digno de elogio.



JOYAS INÉDITAS

Al margen de los juegos de lucha, otros títulos de Naruto han apostado por géneros diferentes, pero también muy tradicionales. Por desgracia, muchos de ellos no han salido de Japón o, en el mejor de los casos, no han llegado a Europa. Por ejemplo, Naruto: Path of the Ninja era una saga tipo RPG por turnos realmente interesante, o Naruto Shippuden: Saikyo Ninja Daikesshu Gekitotsu!! Naruto vs. Sasuke, a pesar de su título kilométrico, ofrecía un desarrollo en plan 'beat 'em up' con un irresistible sabor a arcade clásico.



Road to Boruto

LA NUEVA GENERACIÓN SE ABRE CAMINO

Hace un año, Naruto protagonizó uno de sus mejores títulos en PS4, Xbox One y PC: Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 4. Ahora Bandai-Namco prepara nuevo material pensado para sus fans en forma de una nueva expansión.

En el mundo de los videojuegos, como en casi cualquiera, nunca llueve a gusto de todos. Pero a pesar de la polémica que destacan, los DLCs, contenidos descargables y pases de temporada de los juegos siguen adelante, siendo cada vez más habituales en muchos títulos. De lo que no hay duda, no obstante, es que algunos resultan más interesantes que otros. Y algunos, incluso, son recibidos con los brazos abiertos por parte de los jugadores. La nueva expansión de Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 4, Road to Boruto, promete incluirse entre estos últimos.

Boruto, es tu momento

Tanto es así, que Road to Boruto se pone a la venta en dos ediciones, de manera independiente y junto al juego original. ¿Sus principales novedades? Tal y como su propio nombre indica, en este DLC se cede el testigo a una nueva generación de luchadores, encabezada por el propio Boruto, que como los seguidores de la serie sabrán, es el hijo de Naruto e Hinata. Junto a él tampoco faltarán otros nuevos talentos como Sarada o Mitsuki, así como viejos conocidos de la talla de Mecha Naruto, que volverá tras su debut en Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm Generations.

La historia continúa

Aunque Road to Boruto sea una expansión y, por lo tanto, mantenga la esencia del título principal, tiene un considerable contenido por sí solo. Empezando por uno de los aspectos más destacables de estos juegos de lucha: su fidelidad con el anime. En este caso, con la película en la que se inspira: Boruto: Naruto the Movie. El Modo Historia del lanzamiento es fiel a lo visto en la película protagonizada por el hijo de Naruto, incluido el combate Storm definitivo contra Momoshiki. Además, otros personajes clásicos cambian su aspecto para adaptarse a los de esta etapa de la saga. Es decir, lucen más adultos, diferentes y, lo que es más importante; presentan ataques, combinaciones y poderes nuevos.

Lo que no varía en absoluto son los trepidantes combates, marca de la casa, así como el estilo visual. Todos los amantes del anime podrán revivir los enfrentamientos más espectaculares, gracias al frenético ritmo de las peleas, repletas de combos, invocaciones, secuencias de botones y técnicas especiales.

Teniendo todo esto en cuenta, resulta casi más razonable ver este Road to Boruto como un título más dentro de la dilatada franquicia, que como un mero contenido descargable. Queda poco para que lo sepamos con certeza. ■









VIEJOS CONOCIDOS

Al plantel de personajes que se incluirán en Road to Boruto, habrá que sumarle también la presencia de Naruto convertido ya en Hokage y de Sasuke Errante, los cuales dispondrán de una poderosa técnica secreta de combinación.

NOVEDADES DE PESO

Además de contar con nuevos personajes y una historia exclusiva, Road to Boruto también ofrece otros añadidos claramente pensados para los seguidores de la saga. Los desarrolladores del título, el estudio japonés CyberConnect2 ya han confirmado que incluirán Modo Espectador, así como mejoras en su Modo Ilimitado.





Habilidades que debes aprender en FFXV

ASÍ FORTALECES MÁS RÁPIDO A TUS PERSONAJES

El árbol de habilidades de Final Fantasy XV consume puntos PH que vamos consiguiendo en batallas y otras actividades durante el juego a cambio de nuevas destrezas. Como lograrlos es una tarea lenta y requiere trabajo, te vamos a ayudar indicándote las capacidades a desbloquear en primer lugar.

'FARMEO' RÁPIDO

Una buena forma de conseguir PH (y de paso, puntos de experiencia para subir de nivel) son los combates. Las mejores zonas de farmeo son aquellas en las que hay dafoenos, una especie de lobos fácil de derrotar. Tienes que usar Lux Impetus para obtener 1 PH por cada enemigo eliminado con esta técnica. El 'farmeo' funciona mejor a partir del nivel 30 y, sobre todo, al llegar al capítulo 4 y obtener el silbato de reclamo, con el que puedes llamar una y otra vez enemigos.

Dones de Lucis

Muy importantes prácticamente todas para potenciar al máximo a Noctis.

Auralis (6 PH)
Permite un segundo ataque en el aire.

Warp Factor (24 PH)
Incrementa el daño causado por cada golpe.

Acosador (26 PH)
Aumenta el daño causado en ataques por la espalda.

Coro Espectral

Esta categoría no es prioritaria al inicio, pero sí ayuda mucho a mejorar en combates a medio plazo. Algunas habilidades son además, bastante 'baratas'.

Supernova espectral (24 PH)
Incrementa el daño infligido con Coro Espectral.

Convergencia espectral (24 PH)
Rellena más rápido la barra de Coro Espectral.

Exploración

En esta rama son interesantes casi todas la habilidades, precisamente para obtener PH más rápido.

Conducción en carretera (32 PH)
En concreto, ésta permite recibir PH sólo por conducir el Regalia, algo que harás mucho.

Choco-Bump (32 PH)
Se obtienen PH por montar en Chocobo.

Camping Feliz (20 PH)
Cada nueva visita a un campamento (no vale repetir dos veces seguidas el mismo) te hace ganar 1 PH.

Camping más Feliz (48 PH)
Ganas aún más PH cuando acampas.





Recuperación

Habilidades buenas en batallas, aunque si tienes dinero, puedes conseguir efectos iguales o mejores con pociones, elixires y otros objetos curativos.

Relajación (12 PH)
Aumenta la velocidad de recuperación de vitalidad cuando se está colgado con Lux Impetus.

Rehabilitación total (99 PH)
El aliado al que sacamos de la agonía recupera todos los puntos de VIT.

Salvaguarda (10 PH)
Las barras de PM y VIT se recuperan más rápido estando a cubierto.

Destrezas

Son las distintas habilidades que Noctis puede pedir a sus aliados que ejecuten durante la batalla (a cambio de gastar una barra específica que se carga durante el combate).

Concilio (18 PH – Ignis)
Permite que Ignis reúna al grupo, que recupera toda su energía. Cuesta dos bloques de la barra de destreza.

Golpe instigador(48 PH)
Cada vez que Noctis acomete en el combate se recarga la barra de destrezas.



FORMAS DE CONSEGUIR PH

SUBIR DE NIVEL Cada personaje obtiene 3 PH al subir de nivel.

ENTRENAR CON GLADIO En los santuarios, puedes derrotar a Gladio a cambio de 5 PH.

COMBATES Matar a enemigos con movimientos específicos como Lux Impetus también otorga PH.

ADQUIRIDAS Si las desbloqueas en el árbol de habilidades, puedes conseguir PH conduciendo el Regalia, montando en Chocobo y ganando carreras, cocinando, pescando, acampando...

INTERACCIONES Completando pequeñas acciones como las fotos de Prompto también se obtiene PH, al igual que al completar misiones principales o secundarias.





Magia

La magia es, en este FF, un elemento secundario. Merece la pena enfocarse en otras áreas.

Acción mágica (24 PH)
Ganas AP cada vez que lanzas magia.

Grupo

Mejora las acciones automáticas de los aliados.

Sinergia (8 PH)
Los ardides combinados causan más daño.

Sinergia ++ (32 PH)
Los ardides conjuntos aún son más letales.

Avalancha (16 PH)
Los enemigos en estado vulnerable reciben un golpe devastador.

Condición

Incrementa las estadísticas de cada uno de los personajes.

Soplo vital (10 PH)
Cada vez que subimos un nivel, ganamos más puntos de salud.

Ranura de accesorios (16 PH x cada personaje)
Nos permite equiparnos con un accesorio extra.

Sistema de Batalla Táctico

Si no usas esta opción, ni te plantees gastar PH aquí. En el caso de que la uses, hay alguna aptitud interesante, pero con una importancia menor.



Los jefes finales más duros de pelar

LA LISTA DE 'BOSSES' QUE CASI SIEMPRE TE ARRASABAN

Dicen que los videojuegos cada vez son más fáciles, pero durante todos estos años hemos ido acumulando una buena lista de jefes finales extenuantes. Algunos de ellos son opcionales pero, ¿quién no ha ido a por el jefe más difícil sólo por orgullo?

POR **PAZ BORIS**

General RAAM

GEARS OF WAR

Es el principal villano de Gears of War y uno de los personajes favoritos de los fans de esta saga. El General RAAM no sólo es importante en el ejército de los Locust por su crueldad y capacidad táctica, sino por su poder para controlar a los Krills. En el combate final contra el jugador aparece armado con una ametralladora Troika, un arma que, en realidad, es parte de una torreta, mientras que se protege con un escudo de Krills, que además atacaban al jugador por orden de RAAM. Para enfrentarse a él era muy importante hacer acopio de granadas para mantener a raya el enjambre y dejarlo desprotegido, mientras que un arma potente como el Sniper era fundamental para hacerle el máximo daño posible. Había que tener control absoluto del escenario y de la posición de RAAM, para que no nos pillase por sorpresa ni nos metiéramos de lleno en las sombras (si lo hacíamos, los Krills iban a por nosotros). Tanto jugando solo o con un amigo, el combate era muy difícil e intenso.



Eones oscuros

FINAL FANTASY X

Como muchos Final Fantasy, el juego protagonizado por Tidus y Yuna tenía sus propios jefes ocultos, y no eran moco de pavo. Cada Eon que Yuna invocaba, tenía su contraparte oscura, y su vitalidad, así como el daño de sus ataques, era enormemente elevado. Enfrentarse a ellos requería haber entrenado de forma continua a los personajes, para así conseguir tener los parámetros lo más altos posibles. Además, no sólo el nivel de ataque, defensa y vida eran importantes, sino también la suerte, para poder acertar al enemigo en más ocasiones. Derrotar a todos los eones oscuros (incluyendo los ocultos como Yojimbo), permitían a los jugadores enfrentarse al último jefe más difícil del juego: Verdugo.

Los príncipes de Lothric

DARK SOULS 3

Dark Souls (y antes Demon Souls) se ha labrado una gran reputación en torno a su dificultad, convirtiéndose en bandera, además, de muchos autodenominados 'hardcore gamers'. Elegir sólo un 'boss' de estos juegos es realmente complicado, casi tanto como enfrentarse a ellos, pero nos hemos decantado al final por Lorian y Lothric, de Dark Souls 3. ¿Qué hacía especial a este combate? Pues además de sus brutales ataques, que nos dejaban casi suplicando clemencia, tenían la habilidad de revivirse el uno al otro. Si tardábamos demasiado en derrotar al príncipe que quedaba dando guerra, el otro resucitaba, y se sentía como si hubiéramos vuelto a empezar el combate. La saga Dark Souls se caracteriza también por su capacidad para frustrar a los jugadores, y este combate era buena prueba de ello.

ORNSTEIN & SMOUGH

DARK SOULS

Si eres fan de la saga, recordarás a Ornstein & Smough, del primer Dark Souls. Al igual que los príncipes, ambos enemigos combatían contra ti a la vez y se veían afectados si uno de los dos era derrotado. En este caso, si Ornstein caía, Smough obtenía su poder eléctrico. Pero si ocurría a la inversa, la alabarda del otro multiplicaba su tamaño.

The End

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Si pasamos por alto el truco de cambiar la fecha de la PlayStation 2 para que The End muera de vejez, este 'boss' de Metal Gear Solid 3 era uno de los más difíciles del juego. Este anciano y experto francotirador requería mucha paciencia y capacidad de observación para ser vencido. Sus dardos tranquilizantes bajaban la estamina de Snake a gran velocidad, mientras que su loro le alertaba de tu posición y su sensor AP le avisaba de tu proximidad.

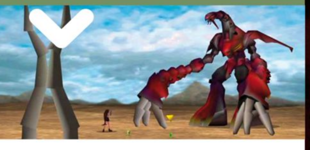
Era muy importante prestar atención al mapa, pues en él aparecían unos círculos en los que nuestro adversario podía aparecer. Cuando se marcaban en rojo, teníamos treinta segundos para ir a una posición que nos permitiera usar el rifle francotirador o bien acercarnos a él a llenarlo de plomo. Un enfrentamiento exigente, como muchos otros de la saga Metal Gear.

PSYCOMANTIS METAL GEAR

Muchos fans de la saga no perdonarían que no incluyéramos en esta lista a Psycomantis, uno de los mejores 'bosses' de la saga cuya derrota dependía de que fuéramos avispados. Su capacidad para ver el futuro le permitía adelantarse a nuestros ataques, lo que lo convertía en un enemigo implacable y dificilísimo de derrotar. El truco estaba en evitar que conociera nuestros movimientos cambiando el mando al puerto 2.

Arma Rubí
Arma Esmeralda
FINAL FANTASY VII

Arma Rubí y Arma Esmeralda son de los enemigos más difíciles de Final Fantasy VII. Para enfrentarse a ellos era necesario, primero, haber acabado con Arma Ultima, lo que quizá preparaba a los jugadores para lo que tendrían que afrontar. Con sus 800000 puntos de vida, el combate contra Arma Rubí requería, para empezar, mucha paciencia, pues auguraba un buen rato de completa dedicación y concentración (como suele ocurrir con los jefes finales de Final Fantasy). Era capaz de acabar con tu personaje y sus aliados en dos o tres ataques, y conforme avanzaba el enfrentamiento mostraba nuevas técnicas casi ineludibles. Todo un reto para los jugadores que, al menos, ofrecía una gran recompensa tras su derrota.



LA MUERTE
CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN

Castlevania: Portrait of Ruin llegó a Nintendo DS, en Japón, en el año 2006, (un año después a Europa) con un estilo de juego en 2D con desplazamiento lateral. Los dos héroes del juego tienen que enfrentarse a la Muerte, el principal aliado de Drácula. Además de ir equipado con las mejores armas, para derrotar a la muerte había que estar atento a sus ataques de amplio alcance, entre su guadaña y sus cadenas, llegaban a abarcar buena parte del escenario. Tener buen tino para esquivar sus ataques a la vez que poníamos en práctica nuestras habilidades cuando no se protegía era fundamental para ir reduciendo sus puntos de vida, que no eran precisamente pocos.



Sephiroth
(KINGDOM HEARTS)

El inolvidable villano de Final Fantasy VII, juego en el que también tenía lo suyo, apareció como 'Final Boss' en Kingdom Hearts. En este título, no obstante, enfrentarse a él era algo puramente opcional, pues se encontraba en el Coliseo del Olimpo tras superar la Copa Hades, bajo el nombre de Combate de Platino. La lucha desde luego, no era para nada una tarea sencilla, pues su nivel estaba bastante por encima del resto de los jefes del juego y contaba con nada menos que seis barras de vitalidad. Si queríamos intentarlo, era muy importante llevar a Sora en un nivel suficientemente elevado (rondando el 60) y equipado con habilidades ofensivas en buena medida, para poder frente a sus devastadores ataques y reaccionar rápidamente cuando nos dejaba la barra de vida tiritando. El combate estaba dividido en tres partes, cada una más complicada que la anterior y con habilidades más poderosas, como Ángel sin corazón, que nos dejaba con 1 de vida y 0 de Magia.

Alma
NINJA GAIDEN

Es uno de los Cinco Demonios Mayores y, por si esto fuera poco, también hermana gemela de Rachel. Este jefe está considerado uno de los más difíciles de Ninja Gaiden, y no es difícil de entender por qué, pues nos encontrábamos ante uno de los adversarios más ágiles del juego, y con unos poderes destructivos que había que predecir y eludir si queríamos sobrevivir al enfrentamiento. Además, tenía dos formas: en la primera presentaba su tono de piel rosado y unas enormes alas en la cabeza, mientras que en la segunda, su forma despierta, se vuelve púrpura y su parte inferior parece de un ciempiés. Además del aspecto físico, algunas de sus habilidades cambian de una a otra, modificando su forma de alcance, pero potenciando su daño.



Vergil
DEVIL MAY CRY 3

Durante la historia de este juego, habíamos cruzado nuestro camino con Vergil en otras dos ocasiones, sin saber quién era exactamente. Descubrir que nuestro hermano no tiene remedio y hay que matarlo quizá no sea fácil moralmente (quizá), pero desde luego llevarlo a cabo exigía reflejos, concentración y llevar equipados los ítems más apropiados, como una esfera dorada para resucitar. En este duelo era muy importante bloquear sus poderosos ataques, aunque para ello teníamos que estar atentos y tener una buena capacidad de reacción, así como mantenernos alejados de él cuando entraba en modo demonio, algo que hacía con cierta frecuencia. Y no debemos olvidar que Capcom se esforzó en hacer que la tercera entrega de Devil May Cry tuviese un nivel de dificultad más elevado. Todo un combode exigencia.

Mike Tyson
PUNCH OUT!!

Punch Out fue un popular título de lucha de NES en el que el boxeador Mike Tyson era el adversario más difícil de derrotar. Este juego tenía como principal característica exigir a los jugadores una buena capacidad de reacción, así como de observación para ser capaz de descubrir los patrones de ataque de los luchadores, pues de hecho, cada uno tenía una forma específica de ser derrotado que había que descubrir (no hace mucho se descubrió un truco para facilitar los combates contra algunos de ellos). No obstante, en el caso de Mike Tyson nada parecía dar pistas de cómo derrotarlo. Sus ganchos eran capaces de restarte gran cantidad de vida incluso aunque los bloquearas y los tuyos, por el contrario, no le afectaban mucho. Su calidad como luchador y dificultad como 'jefe final' ha permanecido en el recuerdo de muchos jugadores de los 80-90 como fruto de grandes frustraciones y dolores de cabeza.

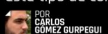
TU 'FINAL BOSS' FAVORITO

Esta es nuestra lista de los jefes finales más difíciles de derrotar, pero la habilidad y las preferencias son algo inevitablemente personal. Por eso, queremos saber si echáis en falta alguno en esta lista y por qué os costó derrotarlo. ¡Cuéntanos en nuestras redes sociales!

De descargas y expansiones

¿QUÉ HAY DE BUENO Y QUÉ HAY DE MALO EN ESTE FENÓMENO?

Recientemente Ubisoft ha anunciado que no cobrará a los jugadores por aquellos DLCs que sean inherentes a la experiencia central del título. Aunque aún estamos lejos de ver de qué manera se desarrolla esa idea y qué harán otras compañías, nos toca reflexionar sobre este tipo de contenido.



POR CARLOS GÓMEZ GURPEGUI

Sí a los DLCs si...



SEGUNDAS VIDAS

Algunos DLCs han sabido insuflar de una nueva vida a títulos que habían quedado en el olvido. El ejemplo más reciente es el más que interesante contenido de The Following para Dying Light, que dotaba al juego de una nueva campaña y un buen puñado de mejoras.

Se acercan a las antiguas expansiones. Los contenidos extra de los juegos se llegaban a estructurar casi como si fueran un nuevo título y se vendían como una experiencia extra. Aunque no se ha terminado de extender, en el mercado hay ejemplos como el de Bethesda con Wolfenstein: The Old Blood que nos recuerdan al pasado. Un producto que nos cuenta una nueva historia, que se vende por separado (y en físico) e incluso que es autojugable. Quizás Naughty Dog vaya por aquí con Uncharted: The Lost Legacy. Los DLCs de CD Projekt Red, que llegan a durar más que muchos juegos, entran dentro de este saco.

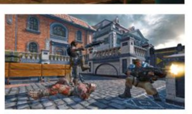
Contenido de calidad. La norma puede no ser la de crear grandes historias y eventos para estos contenidos descargables, pero hay compañías que intentan dar lo mejor para los jugadores. Left Behind en The Last of Us se ha convertido en una experiencia imprescindible para entender por completo el juego y DLCs como los de Dishonored nos trajeron un buen puñado de buenas aventuras.

Pagando sí, pero los que queramos. Para Gears of War 4, el estudio The Coalition decidió dar una pequeña vuelta de tuerca a los contenidos descargables en consola. Los nuevos mapas se pondrían a disposición de los jugadores de forma gratuita, y cada cierto tiempo cambian los que se pueden jugar gratis. Si alguno nos gusta especialmente, no tenemos más que comprarlo y podemos usarlo para jugar con nuestros amigos.



▼ **Los contenidos descargables adicionales son una tendencia en los videojuegos.** En muchas ocasiones parecen una mera vía para recaudar más.

Ayuda a la industria. Cuando hablamos de DLCs, muchas veces se olvida que ha sido un contenido creado por un equipo de trabajadores, que sin ellos posiblemente habrían sido despedidos para reducir costes en la preproducción de un nuevo título. Trabajar en contenido de calidad para un juego ya en el mercado permite a los estudios invertir más dinero tanto en el producto inicial, como en lo venidero.





DLC O EXPANSIÓN

Wolfenstein: The Old Blood es una rara avis. El DLC para The New Order era un juego corto, podía ser disfrutado de manera individual y añadía una trama nueva.

No a los DLCs si...

Ha sido recortado del juego principal.
Muchas veces nos hemos encontrado con DLCs que apenas pesaban y que simplemente activaban algo que ya estaba previamente en el juego, pero inaccesible. La disposición del público a comprar contenido extra ha hecho que algunas compañías mantengan ocultos contenidos ya creados para venderlos posteriormente.

El juego original se resiente.
Para muchos jugadores, Star Wars Battlefront ha sido uno de los casos más flagrantes de un juego lanzado incompleto al mercado para poder añadir una gran cantidad de contenido a través de los 'Season Pass', que en ocasiones llegan a costar lo mismo que el título completo.

Pura estética.
No vamos a decirle a nadie que no compre un pack de nuevas 'skins' para su armadura o arma en cualquier juego, pero una opción menos denigrante para el concepto DLC sería relegar ese contenido a una tienda interna. En lugar de engrosar los 'Season Pass' con contenidos puramente estéticos, la posibilidad de comprar cualquier mejora estética individualmente seguro que rebajaría la sensación de exceso de contenido descargable.

Dividen a la comunidad.
La decisión de The Coalition de dar gratis los mapas buscaba evitar esta división dentro de su núcleo de jugadores. Cada DLC que añade mapas y modos extras divide a tu comunidad de jugadores. ■

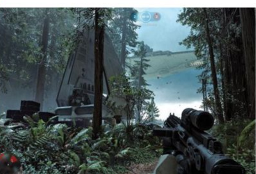




GRATIS PARA TODOS

Respawn Entertainment ha decidido que todo el contenido extra que vea la luz para Titanfall 2 sea completamente gratuito. Cualquier mapa, arma o titán que salga estará disponible para todo el mundo. Aunque exista una tienda interna, ésta tan solo se puede usar para comprar mejoras estéticas.





Nintendo Switch



PRECIO DE NINTENDO SWITCH

La nueva consola de Nintendo costará 299 $ en Estados Unidos, mientras que en Europa serán 329,95 €.



LA NUEVA ERA DE LAS CONSOLAS DE NINTENDO

La espera está llegando a su fin. Nintendo Switch llegará el próximo 3 de marzo a las tiendas de todo el mundo. La nueva etapa de la compañía japonesa se basa en la innovación. Aquí tienes todos los detalles de la revolucionaria consola híbrida.

POR **PAZ BORIS**

Los rumores sobre la llamada, entonces, Nintendo NX, nos preparaban para un nuevo estilo de juego novedoso. La presentación de Nintendo Switch nos mostraba una consola híbrida, que aunaba la vertiente sobremesa con la portátil, pero no proporcionaba detalles de sus prestaciones ni revelaba demasiados juegos. Finalmente, Nintendo ha desvelado al mundo todos los detalles de su nueva propuesta, desde los aspectos técnicos, hasta los modos de juego, packs y títulos que acompañarán al lanzamiento. Según el presidente de Nintendo, Tatsumi Kimishima, "Nintendo Switch es un nuevo concepto de consola doméstica que ofrece estilos de juego muy diversos. Vamos a presentarle al mundo nuevas formas de ocio solo posibles gracias a las características únicas de Nintendo Switch y de los Joy-Con".



ACCESORIOS

- Nintendo Switch Pro Controller **69,95 €**
- Joy-Con **49,95 €**
- Pack 2 Joy-Con **79,95 €**
- Soporte de carga Joy-Con **24,95 €**
- Volante Joy-Con: **14,95 €**
- Adaptador de corriente **24,95 €**
- Funda protectora **19,95 €**
- Joy-Con Strap **5,95 €**

Consola dos en uno

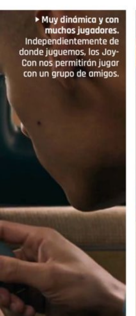
El pack de la consola viene con todo lo básico para jugar. Esto es: la pantalla (en sí, la consola), la base (llamada dock en inglés), Joy-Con L y R con cordones de seguridad (en negro o azul y rojo), Joy-Con Grip (base a la que se acoplan los mandos), adaptador de corriente USB C y cable HDMI. Cuenta con 32 GB de memoria interna. Una cantidad algo pequeña si comparamos con PS4 o Xbox One. No obstante, será ampliable mediante tarjetas micro SD de hasta 2 TB (cuando estén disponibles, por supuesto). Por otro lado, su pantalla mide 6,2 pulgadas y es táctil capacitiva, es decir, puede reconocer distintos puntos de presión simultáneos así como la intensidad con la que se pulsa. Como última gran novedad, la consola no tendrá bloqueo regional.

A la hora de jugar, tenemos varias formas de hacerlo. La primera es con la consola en el dock y utilizando una televisión mediante el cable HDMI. Mientras estemos así, la consola estará cargando su batería, y el juego correrá a 1080p. La segunda, como una consola portátil cualquiera, con los joy-con acoplados a la pantalla. En este caso, los juegos tendrán una resolución de 720p, es decir, la mínima dentro de la alta definición y, en función del título con el que estemos, la autonomía de la batería variará entre las 2 y las 6 horas. Afortunadamente, la consola se puede cargar de manera independiente gracias a su adaptador de corriente USB C. Por último, también de manera portátil, la consola se puede situar sobre una superficie gracias a la patilla que la mantiene en pie. De esta forma, podemos desacoplar los mandos Joy-Con.

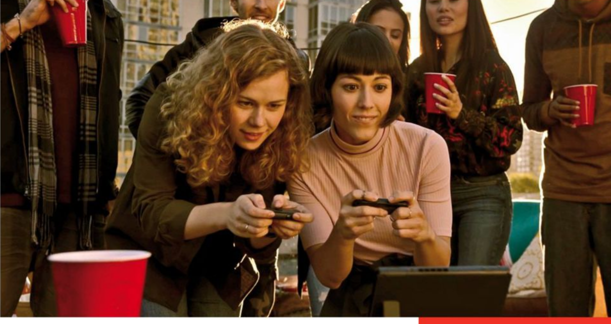
Control versátil

Los mandos de Nintendo Switch ofrecen distintas formas de jugar, gracias a todos los elementos que los forman, a pesar de sus pequeñas dimensiones. Los Joy-Con, diferenciados como L y R y presentados en los colores negro o azul y rojo, cuentan con un stick, cuatro botones y sensor de movimiento gracias a su acelerómetro y giroscopio. Su vibración HD dota de una mayor naturalidad y precisión a este sistema. Cada Joy-Con se diferencia, eso sí, en que en el L encontraremos un botón para realizar capturas, mientras que el R presenta un pequeño punto NFC para utilizar las figuras amiibo y una cámara infrarroja de movimiento que detecta los objetos que tenemos a nuestro alrededor, tanto su distancia como su forma y el movimiento. Y ganan un par de botones extra al acoplarles los Joy-Con Strap, es decir, las correas de seguridad.

DE LANZAMIENTO, SWITCH TENDRÁ DOS COLORES: NEGRA, O COMBINANDO AZUL Y ROJO



▸ **Muy dinámica y con muchos jugadores.** Independientemente de donde juguemos, los Joy-Con nos permitirán jugar con un grupo de amigos.



Estos controles pueden utilizarse los dos juntos, como si fueran un solo mando, si los acoplamos al llamado 'grip' o a la consola. Sin embargo, también funcionan por separado, uno en cada mano, como lo hacían los Wiimote de la antigua Wii. Y, por supuesto, se pueden utilizar de forma independiente, de manera que las dos partes de un mismo mando se convierten en dos controles para compartir con amigos.

Y para aquellos a los que los Joy-Con no les parezcan prácticos o estén ocupados cargando, Nintendo también ha diseñado un mando Pro, que incluye sensor NFC y botón de captura de imagen.

Jugar con amigos

Ya lo vimos en la primera presentación en sociedad de Switch y sigue la tendencia de Nintendo de buscar en lo posible el juego social. En este caso, se pueden conectar hasta ocho consolas de forma local, lo que no es sólo un aliciente para las reuniones entre amigos, sino también para las competiciones. Del mismo modo, y como hemos explicado en el apartado anterior, los Joy-Con se pueden repartir entre los jugadores, para una misma consola. También se podrá jugar de manera online a través de Wi-Fi, pero esta vez, el servicio online será de pago, y empezará su periodo de prueba gratuito desde su lanzamiento y hasta otoño. A partir de entonces habrá que pagar para poder realizar grupos de juego, utilizar el chat de voz o disfrutar del juego del mes.

Y para los padres preocupados, Nintendo ha desarrollado una app para Smartphone que permitirá controlar el número de horas que juegan los niños, poniendo un máximo si queremos, días en los que no se puede jugar o programando para que la consola se apague a determinada hora. Y, por supuesto, está la opción de controlar los contenidos que se pueden visualizar en Nintendo Switch. ■



▸ **Nintendo Switch nos permite jugar de muchas formas.** Con la TV, en las manos o apoyada sobre una superficie.

REGRESO AL PASADO

Si compramos los juegos en formato físico, utilizaremos cartuchos, más pequeños que los de 3DS y similares a las tarjetas SD. En este caso, los títulos no se instalarán en la consola, de manera que los 32 GB no parecerán escasos. Si optamos por el formato digital, sí tendremos que estar atentos a lo que ocupa cada juego. Zelda ronda los 14 GB.



▾ 1, 2 Switch es juego ideal para exprimir los Joy-Con. Lástima que no haya ningún pack con Switch.

Los juegos de Nintendo Switch

LOS TÍTULOS QUE ACOMPAÑARÁN A LA CONSOLA DESDE EL PRINCIPIO

Tras su presentación, Nintendo ha revelado los juegos que llegarán a Switch durante su primer año. Aquí te hablamos de los títulos los que podrás disfrutar a lo largo del mes de marzo.

Son muchos los juegos que Nintendo mostró durante la presentación de Nintendo Switch, aunque pocos de ellos tienen fecha de lanzamiento confirmada. De hecho, únicamente conocemos con certeza los que acompañarán a Switch en su llegada a las tiendas, mientras que los demás se encuentran en un limbo llamado 'marzo', 'primavera', 'Navidad' o incluso '2017'.

1, 2 Switch

Wii U tenía Nintendo Land, Wii tuvo Wii Sports. La función de 1, 2 Switch es similar, aunque no será parte de ningún pack de la consola. Éste título reúne diversos minijuegos que exprimen las funciones de los Joy-Con, de manera que podremos aprender todo lo que ofrecen mientras nos divertimos. Además, Nintendo quiere que este juego se convierta en el ideal para las reuniones familiares o de amigos, como lo fueron los antes mencionados en pasadas generaciones.

Just Dance 2017

Fue uno de los primeros juegos presentado para esta consola, allá por junio del año pasado, y será también


▾ Bomberman regresa por sorpresa. Nos aguarda una gran aventura repleta de bombas.



▲ Just Dance 2017 tiene más de 40 temas. Además, incluye uno extra sólo para Switch.

uno de los primeros en acompañarla en su lanzamiento. Just Dance 2017 llegó con un montón de novedades a las demás consolas y espera conquistar a los usuarios de Switch. Una de las principales es la posibilidad de utilizar nuestro Smartphone gracias a la app Just Dance Controller, que con Switch y los Joy-Con permitirán jugar hasta seis jugadores. Además, el tema How Deep is your Love de Calvin Harris & Disciples sera exclusivo para los usuarios de esta consola a través de Just Dance Unlimited que, por cierto, será de acceso gratuito durante tres meses.

Super Bomberman R

¿Recuerdas a Bomberman? El primer juego se lanzó en el año 1983 y, desde entonces, ha protagonizado, ha sido antagonista o secundario de nada menos que 60 títulos. El clásico de Nintendo regresa, con un modo batalla para nada menos que ocho jugadores, un modo individual o un cooperativo para dos amigos. Y además, Super Bomberman R se vuelve más complicado al incluir una nueva regla: acabar con todos los enemigos no es la única condición para superar la partida. Este título para Nintendo Switch no sólo sorprendió por el regreso del mítico Bomberman, sino también por sus gráficos en 3D. Pero tranquilos, que aun con todas estas novedades, no pierde su esencia. Konami confirmó que en el estudio encargado de su desarrollo hay miembros del equipo original.

SIN PACK CON JUEGOS

Algo que ha sorprendido a los jugadores es que los packs de Nintendo Switch no incluyen ningún juego. Según ha explicado Reggie Fils-Aime, presidente de Nintendo América, querían conseguir un precio más bajo y, de paso, dar libertad de elección al jugador.

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Este reportaje no estaría completo sin la nueva aventura de Link y Zelda, tan esperada por todos. Sus escenarios, enemigos las nuevas habilidades del protagonista... todo esto y más lo puedes encontrar nuestro completo repaso en la página 24.

Skylanders Imaginators

Imaginators es la sexta entrega de la saga desarrollada por Toys for Bob, que utiliza figuritas físicas y el llamado 'Portal de Poder' para trasladarlas a un mundo virtual. Sin embargo, la portabilidad de Nintendo Switch no convierte este juego en algo demasiado práctico, por lo que no será necesario llevar a cuestas las figuras de un lado a otro. Gracias a su biblioteca virtual se pueden almacenar hasta 300 personajes que podremos utilizar en cualquier momento y lugar. ■



▼ Skylanders evoluciona. Ya no será necesario utilizar el 'Portal de poder'.



JUEGOS CONFIRMADOS

- 1-2 Switch
- ARMS



- Arcade Archives
- Dragon Ball Xenoverse 2
- Dragon Quest X
- Dragon Quest XI
- Dragon Quest Heroes
- Dragon Quest Heroes II
- Disgaea 5 Complete
- Fire Emblem Warriors
- FIFA
- LEGO City Undercover
- Has Been Heroes
- I am Setsuna
- Just Dance 2017
- LEGO City Undercover
- Mario Kart 8 Deluxe
- Minecraft: Story Mode – The Complete Adventure
- Minecraft
- NBA 2K
- No More Heroes
- Project Octopath Traveller
- Project Sony 2017
- Puyo Puyo Tetris
- Rayman Legends Definitive Edition
- RiME
- Seasons of Heaven
- Skylanders Imaginators
- Shin Megami Tensei
- Shovel Knight Treasure Trove
- Snipperclips
- Sonic Mania
- Splatoon 2
- Steep
- Super Mario Odyssey
- Super Bomberman R
- Syberia 3
- The Elder Scrolls V Skyrim Special Edition
- The Legend of Zelda: Breath of the Wild
- Ultra Street Fighter 2
- Xenoblade Chronicles 2

NieR: Automata

LUCHA POR RECUPERAR LA TIERRA

Platinum Games toma el relevo de Cavia para el desarrollo de Nier: Automata, imbuyendo el juego de su marca personal y potenciando los elementos que hicieron única a la entrega anterior.



GÉNERO ARPG | **JUGADORES** 1 | **ONLINE** NO | **LANZAMIENTO** 10/03/2017
PLATAFORMAS PS4, PC | **DESARROLLADORA** PLATINUM GAMES
EDITORA SQUARE ENIX | **PEGI** 18 | **PRECIO** 69,99 €

▸ **En algunas ocasiones combatiremos junto a otros YoHRa** controlados por la IA del juego.



NieR fue uno de esos tapados de la pasada generación. Un gran videojuego que, aunque pasó algo desapercibido, consiguió que aquellos que lo habrían probado se convirtieran en grandes y fieles fans. NieR: Automata está siendo desarrollado por Platinum Games, creadores del aclamado Bayonetta, pero también cuenta con miembros del equipo del NieR original: Taro Yoko (director); Kaiichi Okabe (compositor) y Yosuke Saito (productor). Además, la dirección de arte está en manos de Akihiko Yoshida, que se ha encargado de títulos como Final Fantasy XII o Vagrant Story. Todo un grupo de grandes profesionales que lograron llamar la atención de prensa y jugadores con la presentación del juego en el E3 de 2015.

Androides que sienten

NieR: Automata tiene lugar dentro del mismo universo de la anterior entrega, y nos presenta un mundo en el que unos robots han invadido la Tierra poniendo en serio peligro el futuro de los humanos. En un intento de sobrevivir, escapan a la Luna y crean un ejército de androides para recuperar lo que han perdido, pero a pesar de su calidad como unidades de combate, la lucha es difícil y sólo logran frenar el avance de los enemigos. Para intentar obtener una ventaja decisiva y recuperar su hogar, crean los YoRHa, una nueva unidad de infantería. Sin embargo, un secreto se oculta detrás de toda esta guerra.

Cuando se tratan historias que tienen como elemento principal a los androides, suele caerse en el debate sobre la ética de la inteligencia artificial y su realidad. ¿Están vivos? ¿Tienen sentimientos? NieR: Automata, más allá de su trama sobre recuperar la Tierra, también tratará estas cuestiones. Nuestra protagonista, que hemos podido ver en múltiples imágenes y vídeos, es YoRHa 2B (modelo 2, versión B), un androide de aspecto femenino, completamente letal en sus ataques y habilidades, pero que no puede evitar mostrar ciertos sentimientos. Durante el juego, sus reacciones se mostrarán ciertamente emocionales y las interacciones con otros YoRHa tendrán una profundidad que podría pensarse más propias de humanos que de un androide. ▸

VARIOS PERSONAJES

Aunque 2B es la protagonista y aparece en vídeos e imágenes, el estudio de desarrollo adelantó que habrá también otros personajes que el jugador podrá controlar.





Varios géneros en un juego

La nueva creación de Platinum Games tiene un planteamiento bastante original a la hora de recorrer su historia. Podemos hablar de NieR: Automata como un Action RPG, especialmente por el desarrollo de su historia, la evolución del personaje y, en ocasiones, el combate. Sin embargo, este último aspecto vira hacia un divertidísimo y frenético hack & slash, del que hablaremos más adelante. Además, los escenarios de este NieR son más verticales que los del anterior, por lo que las plataformas se convierten en un elemento fundamental en diversas zonas. Gracias (o 'a pesar de') al uso de la cámara, limitado para el jugador, algunas secciones recuerdan a escenarios de scroll lateral, que aunque sorprenden en las primeras ocasiones, se integran bastante bien dentro del estilo del juego. No hay que olvidar, tampoco, que la exploración también tiene su parte importante en los escenarios que visitamos. Aunque no siempre serán tan amplios como los de algunos RPG a los que podemos estar acostumbrados, consiguen que queramos descubrir los secretos escondidos, demos vueltas para encontrar cofres y, de paso, perdamos una sensación de linealidad que no puede sino afectar negativamente a la experiencia de juego.

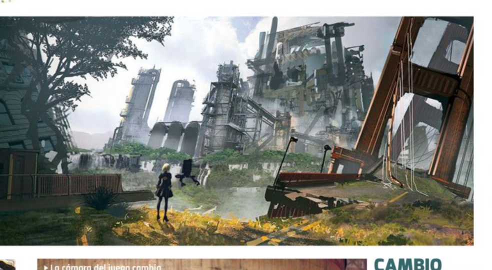
Combate frenético

Como hemos mencionado antes, y como es de esperar en Platinum Games, el sistema de combate se basa mucho en el género del hack & slash, y que recuerda inevitablemente a Bayonetta. Sin embargo, antes de llevarnos las manos a la cabeza por lo que podría parecer una falta de originalidad, NieR: Automata cuenta con sus propias características que lo convierten en algo propio.

Para hacer frente a los diversos combates, YoRHa 2B lleva equipadas dos armas cuerpo a cuerpo, además de ir acompañada de una torreta. Sin embargo, el jugador no está obligado a utilizar siempre las mismas, sino que es posible utilizar las que prefiera en función del tipo de combate que vayamos a vivir o el tipo de ventajas que prefiramos. En este aspecto, los creadores de NieR: Automata han anunciado 'colaboraciones' con otros estudios de desarrollo, lo que implica que 2B podrá utilizar armas de otros juegos, como la Engine Blade de

◂ **NieR: Automata juega con la forma de ser de los personajes** para tratar cuestiones más profundas.







▸ La cámara del juego cambia en función del tipo de combate al que nos enfrentemos.

CAMBIO DE NOMBRE

Cuando comenzó el desarrollo de este juego, el equipo tenía pensado llamarlo NieR: Android. Sin embargo, temiendo un posible conflicto legal con Google y su sistema operativo Android, decidieron cambiarlo a Automata.

Noctis (Final Fantasy XV) que incluye su habilidad de teletransportarse. Esto también se aplica a la torreta, que además de permitirnos atacar a distancia (o a enemigos voladores), puede servirnos también de apoyo. Por supuesto, y como todo juego con componentes del género RPG, las armas, habilidades y el propio personaje pueden mejorarse a lo largo de la aventura.

Pero ¿qué podemos esperar del sistema de combate? Nuestra forma de afrontarlos tendrá que variar en función del tipo de enemigo que nos ataque. Hay diversas clases de robots, cada uno con sus fortalezas y debilidades, que harán que nuestras katanas sean más o menos efectivas, o que tengamos que recurrir con más frecuencia a la torreta. 2B puede realizar diversos combos devastadores, además de esquivar con precisión los ataques de los enemigos. Este último aspecto, además, ofrece una ventaja si lo realizamos en el momento justo, pues rompe la guardia de los robots y nos permite atacarlos con mayor dureza. En ciertos momentos, la protagonista estará acompañada de aliados controlados por la IA del juego, que complementarán nuestros ataques y

SU SISTEMA DE COMBATE ES UNO DE SUS PUNTOS FUERTES

nos ayudarán en los momentos más críticos de los combates.

Un elemento más a destacar son los enfrentamientos con los jefes finales. Como buenos bosses, su ataque, defensa y barra de vida son enormemente elevados, por lo que tendremos que estar al tanto de sus patrones para poder atacarlos con efectividad. El mostrado en la demo lanzada en diciembre tenía un inevitable regusto a Shadow of the Colossus, por sus grandes dimensiones, haber tenido que trepar por su cuerpo y la forma de enfrentarnos a él.

NieR: Automata nos ha dejado deseando que pasen unas semanas para poder disfrutarlo en su totalidad. Su historia, YoRHa 2B y su frenético y divertido sistema de combate prometen grandes momentos (durará aproximadamente 30 horas), además de convertirse en un digno sucesor de NieR. ■



¿Y XBOX ONE?

NieR: Automata llegará tanto a PS4 como a PC, pero no se ha anunciado su lanzamiento para la consola de Microsoft. Según Yosuke Saito, productor del juego, se está estudiando la posibilidad de que llegue también a Xbox One, pero la decisión final dependerá principalmente del éxito del lanzamiento.



Te lo cuento... en otro momento





TRANSMEDIA, CUANDO LA HISTORIA NO SE JUEGA

Limitaciones del género, cambios drásticos, innovación, o mucho que contar. Variados son los motivos por los que una desarrolladora apuesta por una narrativa transmedia, o lo que es lo mismo, contar la totalidad o parte de la historia de un juego en otro formato (texto, película, serie..), y que unas veces sale bien y otras...no tanto.

POR **CARLOS TORRES**

Blizzard es una compañía con una reputación impecable. Sagas como Diablo y Starcraft o juegos como World of Warcraft y Hearthstone les avalan. Esto no es fruto de la casualidad, es el resultado de un gran talento y unos niveles de producción que no muchas desarrolladoras pueden permitirse. Es por esto que cuando afrontaron la narrativa de Overwatch tomaron buenas decisiones. Tenían un 'Hero Shooter' en desarrollo y sabían que debían enfocarse en la experiencia multijugador, entre otros motivos por unas claras intenciones de irrumpir de nuevo en la escena de los eSports.

Además, desarrollar un modo campaña con 23 personajes en su elenco (y subiendo) de manera coherente y equilibrada sería muy complejo y desde luego tomaría mucho tiempo y dinero. La decisión de Blizzard fue desarrollar la narrativa de Overwatch fuera del juego. Concretamente con cortos de animación CGI con unos estándares de calidad a la altura de Pixar o DreamWorks y con una serie de comics guionizados e ilustrados por artistas reconocidos. En vez de introducir una campaña escasa y poco inspirada, y obviar el 'Lore' o relegarlo a una presencia testimonial, Overwatch aprovecha sus fortalezas y debilidades para ofrecer contenidos de muy alta calidad.

De mayor quiero ser...

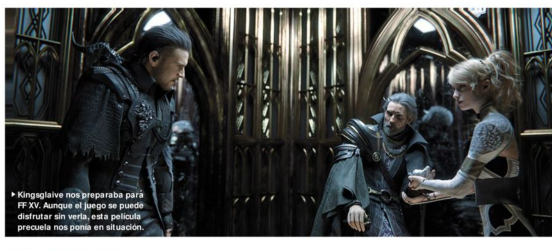
Cuando los resposables de Bungie decidieron hacer Destiny, seguramente se preguntaron "¿Qué queremos que sea Destiny de mayor?", raudos y motivados gritaron "¡UN MMO!".

COMICS, SERIES O PELÍCULAS SE UTILIZAN PARA COMPLETAR LA HISTORIA



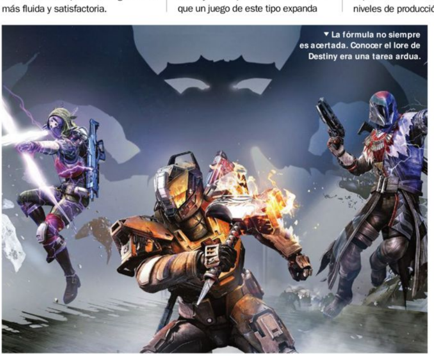


Debido a limitaciones técnicas (recordemos que es un juego intergeneracional), a no a poder eternizar los tiempos de desarrollo y al alto coste del proyecto, cuando el juego se lanzó lo hizo con menos contenido del que se esperaba. Con una estructura de Sandbox un tanto limitada que distaba mucho de la visión inicial. Al tener un 'Lore' grande que transmitir tuvieron que recurrir al Grimorio. Al progresar y completar ciertos desafíos, el juego nos premia con Cartas del Grimorio. Entrando en la web oficial o en la app para smartphones estas cartas desbloquean textos que nos narran la historia detrás de su universo. Como coleccionable, incluso para mejorar armas, funcionan bien, pero estas cartas resultan una manera poco trabajada e impersonal de transmitir las entrañas del ambicioso 'shooter'. A través de expansiones, sobre todo con The Taken King, la narrativa del juego ha ido evolucionando, dando como resultado una experiencia argumental más fluida y satisfactoria.


▸ Kingsglaive nos preparaba para FF XV. Aunque el juego se puede disfrutar sin verla, esta película precuela nos ponía en situación.

¿De dónde venimos?

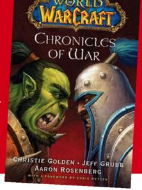
Los más de diez años de desarrollo de Final Fantasy XV han dado como resultado, aun con sus sombras, un juego de una gran factura audiovisual, con un sistema de combate inusual en la saga y un mundo repleto de historias y cosas por hacer. Es habitual que un juego de este tipo expanda su historia mediante películas de animación o comics. FFXV no podía ser menos, pero lo hace de una manera peculiar. Unos tres meses antes de lanzar el juego estrenan Kingsglaive, una película de animación CGI. Las dos particularidades del trabajo de Square-Enix son las siguientes: unos niveles de producción que quitan el hipo con unos modelados, animaciones y efectos del más alto nivel; y que esta película no expande la historia después de lanzar el juego, sino que actúa a modo de precuela antes de su publicación. Pone en contexto a todo aquel que vaya a empezar FFXV con un argumento y ritmo impecables. ■


▾ La fórmula no siempre es acertada. Conocer el lore de Destiny era una tarea ardua.



SAGAS MULTI-PLATAFORMA

Hay numerosas sagas de juegos que trascienden más allá de la videoconsola, apareciendo en cómics, libros, series o películas. Entre ellas, podríamos citar Super Mario, Final Fantasy, Resident Evil, Dead Space, The Legend of Zelda o World of Warcraft entre muchas otras.



EXPERIMENTOS CON GASEOSA

Remedy y su Quamtum Break son un caso diferente. El estudio quería apostar por una narrativa experimental que alternaba entre videojuego y serie de TV. En el juego vivíamos los acontecimientos del lado de los buenos, mientras la serie trataba el bando enemigo. Tuvo dos problemas: las decisiones no afectan de manera relevante a la serie y el jugador no podía decidir cuándo disfrutar de cada experiencia.



CoD sigue siendo el rey

LA COMPETICIÓN DEL 'SHOOTER' SE MANTIENE EN LA CUMBRE

La competición profesional de Call of Duty, el 'shooter' en primera persona más popular de la historia, ha dado en los últimos meses el gran salto, pavimentando el camino a cotas aún más ambiciosas. Estos son algunos de los hitos recientes más importantes de CoD en los eSports.

POR **SEBASTIÁN CERDA SPINDLER**



SEBASTIÁN CONTRIBUYE EN eSPORTS SPAIN, WEB LÍDER EN VIDEOJUEGOS Y DEPORTES ELECTRÓNICOS.



La liga mundial de Call of Duty

Call of Duty pedía a gritos una competición unificada a nivel global y con el pleno respaldo de Activision. Así nació la CoD World League, una liga online que enfrentó a los mejores equipos de tres regiones: Norteamérica, Europa y Australia-Nueva Zelanda. Contó con dos 'stages', cada uno con 'playoffs' presenciales para decidir al campeón.

Los seis meses de competición nos dejaron una encarnizada y ajustada liga en Norteamérica, la hegemonía de Millenium y Mindfreak en Europa y ANZ, respectivamente, y la destacada participación de Giants –único representante español– en la escena continental.



CoD Champs de récord

La competición en cada una de las ligas concluyó en el mega evento de Call of Duty por excelencia: los CoD Champs. El mundial congregó a 32 equipos de todo el mundo en Los Ángeles, quienes buscaban su parte del botín más grande en la historia de los eSports de CoD: dos millones de dólares. Entre ellos se hallaba precisamente Giants, que logró acceder al evento gracias a un clasificatorio online.

La gran final rememoró la milenaria rivalidad entre norteamericanos y europeos: en tan sólo cuatro mapas, los estadounidenses de Team EnVyUs prevalecieron sobre los británicos de Splyce, para quedarse con el título de campeón mundial y los 800 mil dólares del premio mayor.



Ligas locales más profesionales

Respecto a años anteriores, tanto la División de Honor como la SN Master, las dos ligas más importantes de Call of Duty en España, dieron un salto de calidad sobresaliente, tanto de cara al espectador, con emisiones en directo y vídeos mejor producidos, como respecto a la profesionalización y a la seriedad de la competición.

La División de Honor, a cargo de la Liga de Videojuegos Profesional, dejó este año dos temporadas de infarto, especialmente la Temporada 11, cuya competición fue más reñida que nunca. Tras la liga online, todo se define en Final Cup, un evento presencial que se realiza en Madrid en el marco de la feria de videojuegos Gamergy. En ambas Final Cups del año, vencieron los chicos de Team Heretics, jugadores muy jóvenes y con bastante proyección, que anteriormente dieron vida a la división sub-18 de Giants.

Por su parte, la temporada 2016 de SN Master incorporó por primera vez a un equipo extranjero, los británicos de E4, y gozó de algunos conjuntos más en comparación a la DDH. La conclusión de la liga de SocialNAT fue en la feria Madrid Gaming Experience, donde los equipos de la parte alta y baja de la clasificación se enfrentaron entre sí para definir dos campeones: Giants y overGame.



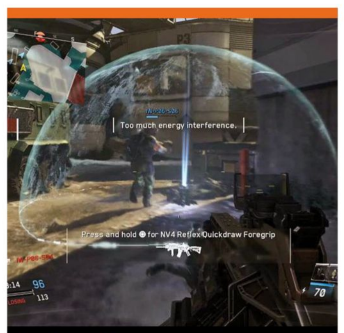
GIANTS, REPRESENTANTE ESPAÑOL

Contamos con un club español en la exigente competición internacional de Call of Duty. Hablamos de Giants Gaming, equipo formado por Lgend, MethodZ, Sammy y TojoR, cuatro jugadores muy experimentados y que han asistido a diversos mundiales de CoD. Sin duda, son la esperanza nacional en una temporada 2017 aún más competitiva.



HERETICS, LÍDER NACIONAL

Las dos Final Cup de 2016, el trofeo más importante de la competición local de Call of Duty, cayeron en manos de un cuarteto de jugadores muy jóvenes y con bastante proyección. JurNii, Lucky, Oney y Pabloskis vestían la camiseta de Giants Thunderkids (la división sub-18 de Giants) cuando ganaron la Final Cup 10, pero la siguiente se la llevaron con su propio equipo: Team Heretics.



Un ambicioso 2017

Todos aseguran que “en 2017 comenzará el verdadero competitivo de Call of Duty”, y las medidas tanto internacionales como locales lo sustentan. Activision anunció una liga presencial de CoD, que comenzará en abril y que reunirá en Ohio (Estados Unidos) a los 16 mejores equipos del mundo, además de un completo circuito de eventos en Norteamérica, Europa y Asia-Pacífico. De esta forma, Call of Duty se suma a otros videojuegos como League of Legends y Counter-Strike, que ya cuentan con una liga offline.

Respecto a la escena española, la asociación de la Liga de Videojuegos Profesional con Mediapro y Orange (dando lugar a la nueva Superliga Orange en lugar de la clásica División de Honor), y la metamorfosis de SocialNAT a GAME eSports, hará que las ligas nacionales de Call of Duty crezcan aún más y se transformen definitivamente en referentes mundiales.



Los F2P que te

JUEGOS 'GRATUITOS' QUE PRONTO PODRÁS DISFRUTAR EN TU CONSOLA

Paladins: Champions of the Realm

PS4 | XBOX ONE | PC

En su fase de beta abierta ya congregó a más de cuatro millones de jugadores en PC, un indicativo de lo que puede lograr este juego de acción en primera persona y con ciertos aspectos de un MOBA y mucho de Hero Shooter. Este título busca hacerse un hueco en los eSports combinando escenarios fantásticos, con altas dosis de estrategia conjunta y recordando a Overwatch (fue anunciado antes que el GOTY 2016). Mediante un sistema de cartas, se mejoran las habilidades pasivas de nuestro héroe, que se integra en un equipo de cinco miembros. Las cartas mejoran al adquirir experiencia, y nos permiten personalizar las características de nuestro personaje para acercarlo a uno de los perfiles (Recipiente, Daño, Asistencia y Flanco), o bien mantener cierto equilibrio en cuanto a sus estadísticas. Hay un total de 21 personajes disponibles, pero algunos de ellos sólo previo pago.

Weapons of Mythology: New Age

PS4 | PC

La compañía española IDC/Games ha desarrollado este MMORPG que ya pasó por su fase de beta abierta en PC y se lanzó hace unos meses en PS4 en Japón, respaldado por una legión de jugadores. Se puede jugar tanto contra inteligencia artificial, como ante otros jugadores. El trasfondo de la historia es un mundo fantástico y una guerra civil entre sectas que quieren conseguir la misma reliquia. Y son precisamente las reliquias las que definen las nuevas habilidades de nuestro personaje, pudiendo escoger entre una de las cinco clases. Además, cada uno de los gremios tiene sus propias características y se ha incluido un sistema de mascotas. Las batallas marcarán tanto los puntos de experiencia, como las clasificaciones en las distintas ligas. Además, se puede participar en batidas para cazar jefes dentro de un enorme mundo abierto plagado de elementos para interactuar. Sólo tú decides si colaboras con otros jugadores o vas por libre, con los riesgos que esto conlleva.



Dreadnought

PS4 | PC

En Dreadnought nos vamos a meter en la piel del capitán de una nave espacial mercenaria futurista (sí, como en la serie Firefly). Y como máximos responsables de la misma, podremos definir cómo evolucionan nuestras armas, modificar elementos como los motores o los escudos y los distintos sistemas. Por supuesto, también podremos contratar y despedir a miembros de la tripulación. Una vez definido todo ello, pasaremos al elemento central del juego, la simulación de batallas espaciales. Nuestras elecciones determinan aspectos tan cruciales en las contiendas como la velocidad o el tamaño de nuestra aeronave. A nivel estratégico, es esencial un buen posicionamiento para defenderse y atacar. Además, hay que detectar los puntos débiles de las naves rivales, para concentrar el fuego sobre escudos, armas o motores, según convenga más.

e esperan

Los 'free to play' siguen muy de moda. Y hay mucha vida más allá de World of Tanks o Paragon.
Para muestra, cuatro títulos que estarán disponibles para consolas en los próximos meses. Darles una oportunidad no te cuesta nada. Literalmente.

Deep Down

PS4

Con varios años de retraso (se presentó al mismo tiempo que la propia PS4) y un proceso de desarrollo muy tortuoso parece que, ahora sí, Capcom está cerca de poder presentar Deep Down. Hasta cuatro jugadores podrán colaborar para explorar mazmorras, derrotar enemigos y encontrar tesoros. De hecho, el trabajo en equipo será esencial para acabar contra cada uno de los jefes que aguarda al final de todas las mazmorras. Este RPG ha tenido tantos problemas, entre otras cosas, por el altísimo listón técnico que se marcaron sus creadores. Su intención siempre fue que cada expresión facial y cada detalle del entorno fuera recreado con la mayor definición, aprovechando al máximo las posibilidades de la PS4 (será exclusivo para esta consola). Además, las mazmorras que se irá encontrando cada jugador serán diseñadas de forma aleatoria. No habrá dos iguales.





El futuro de Nintendo 3DS

MUCHO POR DISFRUTAR... A MEDIO PLAZO

La consola de Nintendo afronta una de sus etapas más duras, teniendo que luchar tanto contra los sistemas móviles actuales (principalmente los smartphones) como, dentro de muy poco, contra Switch. ¿Qué futuro le espera? Pues no demasiado halagüeño mucho nos tememos.

POR **SERGIO MARTÍN**

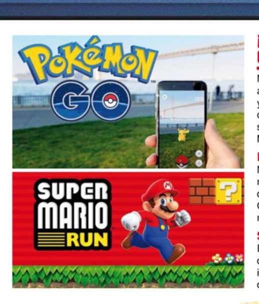
Es ley de vida. Siempre llega un momento en el que debemos decir adiós. Y parece que eso mismo es lo que vamos a tener que realizar, nos guste o no, con Nintendo 3DS dentro de no demasiado tiempo. Una consola que, no lo olvidemos, lleva más de un lustro con nosotros y nos ha hecho disfrutar de lo lindo desde el momento en que se puso a la venta: en marzo del 2011 (al menos en Europa y Estados Unidos). Parece que fue ayer cuando gozábamos con juegos de la talla de Super Mario 3D Land, Mario Kart 7 o The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D, títulos que han pasado a la historia de esta industria... como parece que sucederá en el plazo de un año (o dos como mucho) con esta gran consola portátil.

No lo tiene fácil. Aunque, siendo honestos, muchos pensamos que jamás lo ha tenido, ni tan siquiera en sus comienzos. Si recordáis, Nintendo 3DS debutó en el mercado con muchas dudas y, de hecho, Nintendo se vio obligada a reducir el precio de su consola a los pocos meses de ▸









¡Y AHORA TAMBIÉN EN SMARTPHONES!

Nintendo ha dejado de lado su otrora negación a formar parte del sector de los smartphones y ya ha desarrollado (en colaboración con otras compañías) algunos títulos para sistemas móviles y ademas de la app social Miitomo. ¡Y los juegos han causado sensación!

POKÉMON GO

No recordamos nada similar desde hace muchos años. Pokémon Go ha sido lo más destacado de 216, siendo la búsqueda en Google más solicitada el año pasado con mucha diferencia.

SUPER MARIO RUN

El título acaba de aparecer y ya ha sido descargado por millones de usuarios de aparatos iOS. En sólo un día fue comprado por 5 millones de jugadores, cifra realmente tremenda.



LA EVOLUCIÓN DE NINTENDO 3DS

Desde que debutara en marzo con el modelo original, Nintendo 3DS ha ido experimentando una evolución constante. Y es que dejando de lado la aparición de multitud de ediciones especiales basadas en juegos y sagas de éxito, Nintendo ha ido introduciendo nuevos modelos de dicha portátil, siendo la gama más moderna la New Nintendo 3DS, que ofrece mejoras de hardware y pequeños cambios externos.







3DS YA NO POSEE EN EXCLUSIVA A LOS ICONOS DE NINTENDO

comercializarse. Ya en esos días los smartphones habían cobrado mucha fuerza como dispositivos de entretenimiento y, además, en el horizonte comenzaba a vislumbrarse una nueva competidora, PS Vita, consola que apareció casi un año después y que, como todos sabéis, desgraciadamente nunca terminó de cuajar.

Pero de un tiempo a esta parte la consola portátil se las ha apañado para colarse en más de 60 millones de hogares en todo el mundo que, para que os hagáis una idea, es la misma cantidad, aproximadamente, que NES consiguió alcanzar a lo largo de todo su ciclo de vida. Vamos, que no está nada mal. ¿Y cómo ha conseguido sobrevivir al empuje de sus competidores? Pues al más puro estilo Nintendo, amasando un catálogo de juegos lleno de obras maestras pertenecientes a sagas tan poderosas como Pokémon, Animal Crossing o Super Mario Bros, franquicias que nunca han estado disponibles en ningún otro dispositivo portátil… hasta ahora.

La conquista del mercado 'smartphoniano'

Efectivamente, como todos ya sabéis, Nintendo ha entrado en el mundo de los smartphones. Y lo ha hecho por todo lo alto, primero causando un verdadero terremoto con Pokémon Go (título cuyo impacto pocas veces se ha dado en la historia de los videojuegos) y, recientemente, con Super Mario Run, juego que a pesar de ser exclusivo para dispositivos iOS ha sido descargado por millones de personas en tiempo récord. Antes había abierto camino con la app Miitomo, enfocada al ámbito social.

EL FACTOR SWITCH

Nintendo pondrá a la venta (si no pasa nada extraño) su nueva consola híbrida en marzo. Y esto supondrá que la compañía nipona se volcará en la creación de software para dicha nueva máquina, por lo que mucho nos tememos que a partir de entonces Nintendo 3DS pasará a un segundo plano…





LA PORTÁTIL MENOS EXITOSA DE NINTENDO

A pesar de que ya ha superado ampliamente los 60 millones de unidades, lo cierto es que Nintendo 3DS ha sido la portátil de Nintendo menos exitosa de su historia (sin contar Virtual Boy).

NINTENDO DS

La antecesora directa de 3DS consiguió colocar unos 155 millones de máquinas en todo el mundo. Es la segunda consola más vendida de la historia, sólo superada por… ¿lo adivináis? ¡PlayStation 2…y por poco!





GAME BOY

La añorada Game Boy, una de las pioneras de su clase, fue adoptada (en todas sus versiones y modelos) por nada menos que unos 120 millones de usuarios. Una consola realmente inolvidable.

¿Y por qué sacamos a colación todo esto? Pues por una razón tan sencilla como demoledora: Nintendo 3DS va a dejar de ser el único lugar portátil en el que los jugadores van a poder disfrutar de sus personajes Nintendo favoritos. Y al menos desde nuestro punto de vista, se trata de una de las razones principales por las que pensamos que debido a esto su ciclo de vida va a verse claramente recortado. Competir contra los teléfonos móviles y demás aparatos similares siempre ha sido una guerra claramente descompensada para Nintendo 3DS. Pero con este movimiento de Nintendo y su apuesta definitiva por el mercado de los smartphones, simplemente supone el principio del fin para esta gran consola portátil.

Y encima llega Switch

Por si no fuera ya bastante con todo esto que os acabamos de comentar, a la fiesta va a sumarse en breve Switch, la nueva consola híbrida de Nintendo que se convertirá en la primera en su especie, es decir, sobremesa y portátil a la vez. Será un dispositivo infinitamente superior a nivel técnico a Nintendo 3DS (tienes más información en el reportaje de la página 38) y, además, es lógico pensar que Nintendo va a apoyarla con todas sus fuerzas. ¿Y eso en qué se traducirá? Pues en que la mayoría de sus equipos de desarrollo se centrarán en programar títulos para la nueva máquina, algo lógico, por lo que Nintendo 3DS no recibirá muchos más títulos provenientes de Nintendo al dejar de ser el centro de atención, al menos de aquí a uno o dos años vista. Y dado que básicamente Nintendo 3DS se nutre de las obras creadas por la propia Nintendo, pues blanco y en botella (y no es horchata).

LA LLEGADA DE SWITCH PUEDE NOTARSE EN LA CANTIDAD DE NOVEDADES PARA DS

Por lo tanto, después de todos estos años de grandes experiencias y juegos maravillosos, la vida de Nintendo 3DS está llegando a su fin. ¿Significa eso que Nintendo la dejará de lado? En absoluto. Si por algo ha destacado siempre la compañía de Super Mario es por no 'dejar tirados' jamás a sus clientes, ni tan siquiera en las etapas más duras como fueron las eras correspondientes a Nintendo 64 y GameCube. Seguro que todavía disfrutaremos de grandes producciones en esta portátil y tendrá una muerte tan digna y dulce como la que se merece. ■



LO QUE ESTÁ POR VENIR

Nintendo va a seguir apoyando a su consola portátil pura, por así designarla, al menos durante un tiempo. ¡Aquí tenéis las pruebas!



POOCHY & YOSHI'S WOOLLY WORLD

El excelente plataformas de jugabilidad 2D de Wii U será reeditado en Nintendo 3DS con una versión muy especial que, además, gozará de algunos niveles nuevos.



DRAGON BALL: FUSIONS

El RPG de Bandai Namco basado en Goku y compañía se convertirá, probablemente, en uno de los juegos más exitosos de Nintendo 3DS de principios de año.



DRAGON QUEST XI

Todavía no sabemos cuándo llegará finalmente, pero lo que sí que es cierto es que este JRPG tiene un aspecto sensacional. ¡Queremos probarlo ya!



YO-KAI WATCH 2

La exitosa recepción que ha tenido la primera parte de esta producción en nuestro territorio garantiza la llegada de las otras entregas que ya están disponibles en Japón.



ATTACK ON TITAN: ESCAPE FROM CERTAIN DEATH

A poco que se parezca a AOT: Wings of Freedom, esta aventura exclusiva para Nintendo 3DS del celebrado 'manganime' puede alcanzar una calidad notable.



GAME BOY ADVANCE

La sucesora de Game Boy, GB Advance, no obtuvo el mismo éxito que su predecesora, pero a pesar de eso superó los 80 millones. Muchos de nosotros guardamos un gran recuerdo de esta máquina.

NINTENDO 3DS

Lo dicho: la consola acaba de batir la marca de los 60 millones. Y aunque pueda parecer poco en comparación con el resto de portátil de Nintendo, no está nada mal teniendo en cuenta las circunstancias.

7+7 héroes que que Marvel vs Capco

MARVEL

1 BLACK PANTHER

El rey de Wakanda tendrá su propia película el año que viene. Sus habilidades en las artes marciales y sus garras de vibranium serían un gran añadido.

2 DAREDEVIL

La serie de Netflix ha rehabilitado a un personaje injustamente olvidado. Matt Murdock es ciego, pero aún así es formidable en la lucha cuerpo a cuerpo.

3 LOKI

El hermano malvado de Thor es uno de los grandes villanos de la historia de 'la fábrica de las ideas', también mucho más popular después de pasar por el cine.

1

2

3

1 Q (STREET FIGHTER)

Aunque SFIII no tiene ni un ápice de la mística de su predecesor, resucitar a este personaje fantasmagórico haría las delicias de muchos fans.

2 POISON (FINAL FIGHT)

Ha pasado por diferentes franquicias de lucha de Capcom, adquiriendo cierto halo de personaje de culto muy interesante.

3 TIFFANY LORDS (RIVAL SCHOOLS)

Una experta en kickboxer ataviada con los colores de la bandera estadounidense y unos grandes guantes de boxeo. ¿Se puede pedir más?

1

2

3

4



remos en
om: Infinite

DAREDEVIL, VIUDA NEGRA, LEON S. KENNEDY, REGINA...

En la próxima entrega de Marvel vs Capcom no faltarán clásicos como Ryu, MegaMan, Lobezno o Spiderman. Pero más allá de los luchadores que ya hemos controlado en algún momento, habrá 'fichajes' que amplíen el elenco. Estas son algunos que nos encantaría ver.



4 VIUDA NEGRA

Como miembro original (en el cine) de Los Vengadores, Natasha Romanova ya es uno de los personajes más populares del universo Marvel.

5 GROOT

A pesar de lo limitadísimo de su vocabulario (reducido a tres palabras), este personaje es un favorito de los fans desde el éxito de los Guardianes de la Galaxia.

6 JESSICA JONES

Una heroína atormentada, con superfuerza y una actitud chulesca. No cuesta mucho imaginarla rompiendo botellas en las cabezas de sus enemigos.

7 ANTMAN

El traje que lleva Scott Lang le permite reducir o ampliar su tamaño a voluntad. Una habilidad con grandes posibilidades aplicada a un título de lucha.

4 REGINA
(DINO CRISIS)

Acostumbrada a manejar dinosaurios y usuaria avanzada de armas de fuego, un ataque especial combinado con un tiranosaurio sería espectacular.

5 BATSU
(RIVAL SCHOOLS)

Uno de los personajes más icónicos de Rival Schools se merece estar presente en el gran 'crossover' de los juegos de lucha.

6 SAMANOSUKE AKECHI
(ONIMUSHA)

Este Ronin puede usar espadas y hachas de todo tipo, lo que puede convertirle en un guerrero más que competente.

7 LEON S. KENNEDY
(RESIDENT EVIL)

Es muy probable que este clásico de la saga Resident Evil debute en el próximo título de lucha. Veremos cómo se desenvuelve este 'poli'.

LIBERA A TU DEMONIO INTERIOR

Se saltó una generación de consolas, pero la aclamada saga de RPG llega al fin a Occidente (hace unos meses que se puede jugar en Japón) con Persona 5. El conflicto metafísico que permite controlar a representaciones de diferentes aristas de la psique para combatir con entidades malignas, ejerce de epicentro narrativo y jugable de un título venerado en su país de origen.

Persona 5



Liderado por un joven recién llegado a la ciudad, un grupo de adolescentes que estudian en el instituto deberá aprender a manejar las proyecciones de los distintos aspectos de su psique que se conocen como Personas, y que les permite enfrentarse a las Sombras, unos entes maléficos. En principio, parece que estos estudiantes tienen una vida normal, yendo a clase, relacionándose entre ellos, trabajando a tiempo parcial... Pero en realidad son una banda organizada de ladrones de guante blanco, con unas extraordinarias habilidades sobrenaturales. Este es el atractivo planteamiento argumental de Persona 5, un juego que mantiene los principios básicos de la saga, pero que al mismo tiempo ha sido ideado para que aquellos que nunca han jugado a algún capítulo anterior, puedan disfrutarlo de forma completamente independiente. Los acontecimientos tienen lugar en un momento indeterminado de esta época en un Tokio actual. La realidad paralela conocida como 'el Palacio', surgida de la unión de todos los corazones de los humanos, se ha corrompido por el carácter autoritario. Los distintos héroes que protagonizan el juego (empezamos con un solo protagonista y el equipo se va ampliando y cambiando en cuanto a su formación) se enfrentan a las Sombras en esta dimensión, plagada de mazmorras donde se desarrolla la historia, se atienden los diferentes encargos de NPCs y tienen lugar los combates. Además de los enfrentamientos, es imprescindible usar el sigilo para eludir a enemigos, mejorar las relaciones entre los distintos aliados (hasta el punto de que pueden desembocar en romances) o resolver rompecabezas gracias al 'tercer ojo'. Parece un sistema de juego complejo por la amplitud de posibilidades, pero en realidad está ideado para que un neófito de esta franquicia pueda llegar a manejarlo sin abrumarse en poco tiempo.

Las nuevas Personas

Si en Persona 3 las manifestaciones de la psique de cada personaje se basaban en la mitología greco-romana, y en P4 eran las deidades japonesas ▸



EL MEJOR EN JAPÓN

Persona 5 se lanzó en Japón a mediados del mes pasado. Y su acogida ha sido tan entusiasta que el título de Atlus fue escogido por los desarrolladores nipones como el mejor del año pasado en la votación que organiza la web 4Gamer. Más de 140 representantes del sector de los videojuegos eligieron Persona 5 por delante de Pokémon GO y Final Fantasy XV





Cuando se accede al combate, se libera a la Persona. Será este ente quien luche contra las sombras.

las grandes fuentes de inspiración, en este quinto capítulo (sexto en el estricto orden de la saga) las proyecciones psíquicas tienen un origen más ecléctico, basándose en todo tipo figuras históricas o de ficción. Así, nos podemos encontrar a una Persona que represente el Necronomicón (originariamente creado por Lovecraft), a otra con forma de motocicleta de gran cilindrada y a otra inspirada en Milady (el personaje de Los tres mosqueteros), por poner tres ejemplos. Convocar a las Personas ya no se logra a través de cartas del Tarot o rituales; en este caso los héroes emplean máscaras. Al quitárselas, los protagonistas liberan a sus propios yo, y pueden emplear su poder en la batalla.

En este aspecto, P5 no supone una gran revolución con respecto a las mecánicas características de la saga. El sistema de combate por turnos permanece, a pesar de que se rumoreó durante la fase de desarrollo que sería suplido por uno más dinámico y en tiempo real. Disponemos de ataques físicos de corta y larga distancia, además de elementales. Cada enemigo es vulnerable a un tipo concreto de ataque y si se da con el correcto, obtendremos un turno extra. Una vez que todos los enemigos de cada batalla caen derrotados, se entra en una fase en la que se podrá solicitar dinero u objetos, arrasar a las Sombras, o bien negociar con ellas para que se unan a nuestro plantel de Personas (siempre que tengamos espacio disponible y un nivel acorde al adversario). Se comienza con una Persona inicial por cada uno de los héroes jugables, y unir más a tu bando es absolutamente esencial. Al mismo tiempo, habrá que tener cuidado, porque si una de

ESTE 'SPIN-OFF' DE LA SAGA SHIN MEGAMI TENSEI YA TIENE SU VIDA PROPIA



LA SERIE PRINCIPAL

REVELATIONS: PERSONA
(1996)

El comienzo de este 'spin-off', que salió por primera vez de Japón, nos ponía al frente de un grupo de estudiantes de instituto que adquieren la capacidad de convocar a Personas, una especie de proyección de distintos aspectos de su personalidad que llevan dentro, y que se pueden usar para combatir.

PERSONA 2: INNOCENT SIN
(1999)

En Innocent Sin, se repiten buena parte de los elementos que causaron furor en Persona. De nuevo habrá batallas por turnos contra demonios (que también se pueden captar como aliados) y pudiendo convocar a diferentes Personas. La batalla es contra un enemigo que está alterando aspectos de la realidad.

PERSONA 2: ETERNAL PUNISHMENT
(2000)

Arranca unos meses después de la sucesión de acontecimientos con la que concluyó Innocent Sin, siendo una secuela directa de este título. En este caso, la protagonista es la reportera Maya Amamo, que está investigando los fenómenos extraños que están sembrando el caos.

SHIN MEGAMI TENSEI: PERSONA 3
(2006)

Formas parte de una escuadra estudiantil que busca averiguar lo que ocurre en la Hora Oscura, el tiempo que va desde el final de un día, al comienzo del otro, cuando aparecen las Sombras, criaturas que se alimentan de mentes humanas. Se introdujo por primera vez un personaje femenino jugable.

SHIN MEGAMI TENSEI: PERSONA 4
(2008)

En esta ocasión, la saga abandona la ciudad. El juego se desarrolla en la región rural ficticia de Inaba. De nuevo, un puñado de estudiantes está indagando sobre una misteriosa sucesión de asesinatos. Alternaremos entre la 'realidad' y el mundo onírico conocido como TV World, donde aparecen las Sombras.



Las historia de P5 es intrincada. Aún así, ha sido ideada para que quienes no hayan jugado antes a la saga, la disfruten.

nuestras Personas es derrotada por las Sombras en combate, existe la posibilidad de que sea capturada y la perdamos para siempre. La gestión de estos entes se hace en la Velvet Room, donde podremos fusionar Personas, para que la criatura resultante disponga de la suma de estadísticas y habilidades de ambos componentes, además de entrenarlas y sacrificarlas a cambio de distintas recompensas. Como el propio nombre de la saga deja claro, estas Personas son lo más importante del juego.

Los héroes

Nuestro protagonista es un estudiante silencioso que ha sido expulsado de su anterior instituto por defender a una chica que estaba siendo acosada, y que acaba siendo el líder de un grupo llamado 'los ladrones de corazones fantasmas'. Le acompañarán en sus aventuras un alborotador como Ryuji Sakamoto, que ejercerá de guardaespaldas. El tercer miembro del grupo es Morgana, una criatura que recuerda a un gato. Y el resto de la formación de personajes jugables irá cambiando con el transcurso de la aventura, pudiendo contar en nuestro bando con el 'geek' informático Futaba Sakura o la rica heredera Haru Okumura, entre muchos otros. Cada uno de ellos vendrá acompañado de una Persona inicial con distintas habilidades y estadísticas para el combate. Y, como en cualquier juego de rol, a través de los combates, conseguiremos que el nivel de cada uno de estos personajes jugables suba, al tiempo que se fortalecen en todos los aspectos.

En cuanto a su diseño artístico, su guión y muchas de las referencias culturales a las que hace referencia, este juego respira cultura japonesa por los cuatro costados. Las críticas elevan a Persona 5 a la categoría de hito en la historia más reciente de los JRPG. Los fans del género occidentales sólo tienen que esperar algunas semanas para comprobar si esta aventura de ciencia ficción con aroma a metafísica está a la altura esperada. ■

Ann Takamaki, más conocida como Panther se unirá a los 'ladrones de corazones fantasma'. Su persona inicial se llama Carmen, y se inspira en la ópera homónima.



¿UN JUEGO DE COCINA?

Atlus ha anunciado ya Persona 5: Cooking All Day, un título que hace honor a su nombre y está centrado en que aprendamos recetas de cocina de Shigenori Soejima. Se rumorea que será exclusivo para Nintendo Switch, ofreciendo la posibilidad de jugar con la consola en modo sobremesa, y también llevar la pantalla a la cocina para que nos guíe en el proceso de cocinado.





Super Mario Run

SALTA UNA VEZ MÁS

El protagonista de la infancia de muchos 'viejóvenes' llegó a dispositivos móviles, y lo hizo para quedarse. No necesita pegar codazos, sólo que le des una oportunidad para demostrarte que es uno de los juegos para smartphone más adictivos a los que has jugado.

POR **AITOR PILÁN**

AITOR TRABAJA EN 'CARTA DE AJUSTE', EL PROGRAMA DE VIDEOJUEGOS Y CULTURA 'GEEK' DE CVRADIO. ESCÚCHALO EN PODCAST





▲ **El viejo Super Mario se renueva una vez más.** Eso sí, escenarios y enemigos son los clásicos de la saga.



NO MÁS CARGOS EN COMPRAS

Nintendo ha afirmado que los 9,99 euros que cuesta el Super Mario Run son el único desembolso que hay que hacer. Que cualquier actualización que pudieran incluir estaría incluida y, en el juego, no hay pagos internos. Son 10 euros, pero nada más.



La opción de descarga es gratuita, pero si quieres disfrutar de verdad del juego tienes que pasar por caja: 9,99 euros y en principio sólo para usuarios de terminales de la manzana, aunque tardó poco en llegar también a Android. Hazlo, págalos. Son 10 euros que te aseguran diversión y entretenimiento casi infinita. 24 escenarios con sus seis monstruos finales. Y, además de recordar al mejor Mario de las sobremesas, te va a regalar minutos de abstracción. Es el juego perfecto para llevar en el móvil. Para empezar, se juega con un dedo. El fontanero va siempre, e inexorablemente, hacia delante de manera automática, así que sólo tienes que elegir el momento y la altura del salto. El objetivo es claro: llegar a la bandera con las máximas monedas posibles, incluidas las de color que tienes que ir cogiendo para conseguir premios. ¿Y qué pasa cuando nos caemos por un precipicio? Nada. Pierdes las monedas conseguidas y una especie de burbuja te rescata y te lleva atrás. Eso sí, sólo tienes dos burbujas por pantalla. Y, a partir de ahí, descubrir que la espera ha merecido la pena. Los mundos que incluye en el modo historia van en aumento de dificultad, teniendo algunos realmente difíciles en su primer intento (entendamos que es un juego de Mario), pero ningún jefe final lo es. Sólo hay que encontrarle el truco. Las combinaciones de carreras con jugadores de todo el mundo, más los tres niveles de dificultad que tiene cada pantalla hacen de Super Mario Run un juego casi infinito. Y mucho más divertido conforme más se juega.

Tres modos de juego

Si pagas los 9,99 euros tendrás tres modos de juego incluidos. Los mundos completos de la historia, las carreras y la reconstrucción del reino Champiñón. La historia no tiene mucha miga: la de siempre. Bowser rapta a la Princesa Peach y destroza el reino. Mario va en su busca. Y así hasta que en el último jefe final conseguimos un beso de la Princesa. En las carreras podremos jugar contra cualquier jugador del mundo (y también con amigos de nuestros contactos en Facebook o Twitter) por conseguir champiñones de hasta cinco colores (cada uno es más difícil de conseguir que el anterior) que pueblen el reino Champiñón que intentamos reconstruir. Y, por último, la posibilidad de elegir cómo reconstruimos el reino. Las monedas que consigamos en el modo historia y en las carreras, nos sirven para comprar objetos con los que convertir el erial que deja Bowser en un reino lleno de vida con champiñones de colores. ■

PARA MANEJAR ESTE JUEGO SÓLO ES NECESARIO UN DEDO. NADA MÁS

FICHA

SUPER MARIO RUN

TÍTULO Super Mario Run
GÉNERO Plataformas
JUGADORES 1
ONLINE Sí
LANZAMIENTO Ya disponible
PLATAFORMAS iOS / Android
DESARROLLADOR Nintendo

7
TEXTOS Español
VÍDEOS No
PRECIO 9,99 €
MICROPAGOS No
TAMAÑO 174 MB

NOTA GAMER

VISUAL	★★★★★
AMBIENTE	★★★★☆
JUGABILIDAD	★★★★★
DURACIÓN	★★★★★

89

NOTA METACRITIC* 77

* Nota a cierre de edición





▲ **Es fundamental recolectar todas las monedas que se pueda.** Con ellas se pueden adquirir objetos.

'Top Runners'

ALTERNATIVAS MÁS ALLÁ DEL FONTANERO

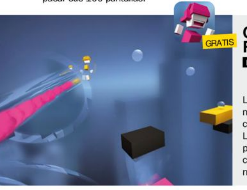
Super Mario Run es uno de los mejores juegos para móvil. Sin embargo, no es la única opción dentro de su género. Los llamados 'runners' tienen una mecánica muy sencilla -evitar obstáculos mientras nuestro personaje corre- y nos permite jugar incluso con una sola mano. Te mostramos algunas de las alternativas.



LOS PITUFOS EPIC RUN

PLATAFORMA
iOS (App Store) + Android (Google Play)

Si eres fan de las partidas cortas y de los Pitufos, éste es tu juego. Cada personaje tiene habilidades especiales que deberás aprovechar para pasar sus 100 pantallas.



CHAMELEON RUN

PLATAFORMA
iOS (APP STORE) + Android (GOOGLE PLAY)

La mecánica del juego es muy sencilla: sigue por los caminos que lleven tu color. Lo realmente difícil es estar pendiente de todos los cambios y no equivocarse nunca.

LOONEY TUNES: ¡A CORRER!

PLATAFORMA
iOS (APP STORE) + Android (GOOGLE PLAY)

El Correcaminos, Bugs Bunny o Piolín son algunos de los personajes a elegir en un videojuego lleno de retos con potenciadores, habilidades y muchas sorpresas.



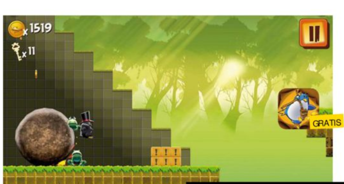




MIKEY TRILOGY

PLATAFORMA
iOS (APP STORE) + Android (GOOGLE PLAY)

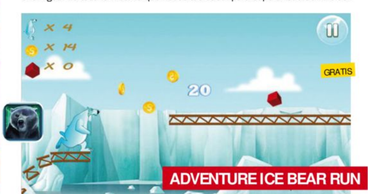
Una colección con las 3 ediciones –Boots, Hooks y Shorts- de este simpático héroe cuya labor es recoger monedas, ganar disfraces y resolver cada nivel propuesto.



ADVENTURES BEAKS

PLATAFORMA
iOS (APP STORE) + Android (GOOGLE PLAY)

Un pingüino a toda castaña evitando horribles trampas, laberintos y hordas de enemigos. Es toda la historia que necesitas saber para superar sus 50 niveles.



ADVENTURE ICE BEAR RUN

PLATAFORMA
iOS (APP STORE) + Android (GOOGLE PLAY)

Ayuda a este simpático oso polar a encontrar su camino a casa mientras le acompañas por helados escenarios llenos de peligros y enemigos a cada paso.



LEP'S WORLD 3

PLATAFORMA
iOS (APP STORE)
+ Android (GOOGLE PLAY)

Millones de jugadores en todo el mundo avalan esta propuesta que ya va por su tercer título. En él te esperan 120 niveles, 5 mundos completos y 5 jefes finales.



VECTOR 2

PLATAFORMA
iOS (APP STORE) + Android (GOOGLE PLAY)

Eres un agente, usarás armas tecnológicas de vanguardia y recorrerás instalaciones que ocultan secretos nocivos para la humanidad. ¿Aceptas el reto?



RUN SACKBOY! RUN

PLATAFORMA
iOS (APP STORE)
+ Android (GOOGLE PLAY)

LittleBigPlanet, uno de los iconos del catálogo de PlayStation, también tiene su propia versión 'runner' con clásicas pantallas para recorrer a toda velocidad.



MR JUMP

PLATAFORMA
iOS (APP STORE) + Android (GOOGLE PLAY)

Sencillo como pocos pero con grandes dosis de adicción. Salta sobre las plataformas, avanza sin mirar atrás y sortea todos los inconvenientes de la ruta.



CANABALT HD

3'49 euros

PLATAFORMA
iOS (APP STORE) + Android (GOOGLE PLAY)

Juega solo o con alguien más sobre la misma pantalla. Uno de los videojuegos pioneros de este género ahora con gráficos y entornos en 3D. Imprescindible.

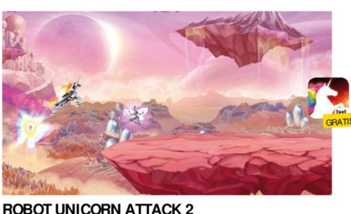
* Algunas apps disponen de versiones PRO de pago o compras dentro de la aplicación. El precio corresponde a la versión móvil en su edición más cara.



PUNCH QUEST

PLATAFORMA
iOS (APP STORE) + Android (GOOGLE PLAY)

Sus niveles retro tan sólo son una excusa para que nuestro protagonista se abra paso en cada uno de ellos a puñetazo limpio. Una proposición loca y muy adictiva.



ROBOT UNICORN ATTACK 2

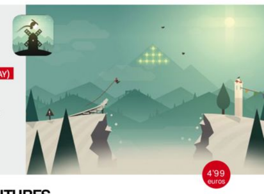
PLATAFORMA
iOS (APP STORE) + Android (GOOGLE PLAY)

Dos equipos –Arcoiris e Infierno- donde deberás elegir en cuál quieres estar. El diseño de sus escenarios es una de las mejores bazas para instalarlo en tu móvil.

ALTO'S ADVENTURE

PLATAFORMA
iOS (APP STORE)
+ Android (GOOGLE PLAY)

El snowboard es la base para esta original y trepidante historia que te arrastrará por diferentes paisajes donde todos los elementos se crean procedimentalmente.



4'99 euros

RAYMAN ADVENTURES

PLATAFORMA
iOS (APP STORE) + Android (GOOGLE PLAY)

No es propiamente un 'runner' clásico aunque te pasarás todo el tiempo avanzando a toda pastilla de un lado para otro. Una deliciosa adaptación de la conocida saga.



Gravity Rush 2

DESCUBRE UNA AVENTURA ‘SANDBOX’ TAN INFORMAL COMO BIEN INTERPRETADA

En un mes de enero realmente impresionante y que va a dejarnos juegos de mucha entidad (entre ellos el esperadísimo Resident Evil 7), Sony ha querido poner en liza la secuela de una de sus aventuras más nicho. Nos referimos a Gravity Rush, ese sorprendente ‘sandbox’.

POR **SERGIO MARTÍN**

Un título que no sorprende en absoluto a aquellos usuarios que jugamos a la primera entrega pero que, si lo analizamos fríamente y examinamos cada elemento de manera independiente, lo cierto es que mejora en casi todo a lo que nos ofreció el juego primigenio. La protagonista de todo esto sigue siendo Kat, una joven que posee la facultad de dominar la gravedad a su antojo. La jugabilidad se basa precisamente en dicha cualidad, la cual en esta nueva entrega se ha visto inteligentemente potenciada. ¿Y por qué? Pues por la sencilla razón de que en esta ocasión Kat puede utilizar hasta tres estilos diferentes: normal, lunar y jupiter. El primero es el más equilibrado y es exactamente el mismo que ya descubrimos en la primera parte de esta saga. Lunar, en cambio, nos permite movernos con mayor ligereza por los escenarios, muy recomendable para ganar en dinamismo y explorar más rápidamente los fondos. Y por último tenemos Jupiter, donde justamente ocurre lo opuesto que lo plasmado en el estilo anterior, por lo que ganamos en peso y contundencia para poder pelear con más dureza. Precisamente los combates son uno de los puntos más destacados de la aventura, ya que resultan tan frecuentes como bien llevados y espectaculares, especialmente algunas batallas contra jefes finales.

El doble de grande

Pero al tratarse de un ‘sandbox’ (muy particular, eso sí), no sólo debemos pelear para avanzar. El mundo que alberga la aventura presenta unas dimensiones imponentes y es más del doble de grande que mostrado en Hekseville, el mismo que dio vida al título original de PS Vita. La exploración también nos mantiene ocupados buena parte de las 15 horas aproximadamente que nos llevará acabar la aventura, aunque

WIN

- Los tres estilos que puede dominar Kat aportan diversidad.
- Las dimensiones del mundo que da vida a la aventura son muy destacables.
- El título muestra un buen equilibrio entre acción y exploración.



FAIL

- Los objetivos que debemos ir cumpliendo se repiten bastante.
- No innova tanto como lo hiciera la primera entrega.
- Algunos problemas menores con el seguimiento de la cámara.





▲ Kat puede alternar distintos estilos de lucha. Dependiendo del enemigo, interesa más uno u otro.





las múltiples misiones secundarias pueden prolongar esta duración. Tampoco podemos pasar por alto la posibilidad de conocer y entablar amistad con otros personajes, como por ejemplo Raven, la que fuera rival de Kat en la primera aventura pero que en esta ocasión acaba convirtiéndose en su mayor aliada… aunque desgraciadamente no es un personaje controlable. Todo esto da como fruto una jugabilidad abierta, bastante sugerente y, si bien puede hacerse algo monótona al cabo de las horas por la repetición de objetivos a realizar, en general se muestra sólida y amena.

Y para rematar este buen trabajo elaborado por Japan Studio, los padres de la obra, el apartado gráfico está a la altura de lo que merece Kat, con un mundo rico en detalles y bien acabado donde es posible encontrarnos con numerosos personajes que deambulan por sus calles. Gravity Rush 2 es un gran título que, a pesar de no ser perfecto, tiene algo especial que aporta frescura al género de los juegos de mundo abierto. Sólo por eso satisfará a multitud de jugadores de PS4. ■

LA MECÁNICA DE ESTE TíTULO ES TAN ÚNICA, COMO ENTRETENIDA

FICHA

TÍTULO Gravity Rush 2
GÉNERO Aventura / Acción
JUGADORES 1
ONLINE No
LANZAMIENTO Ya disponible
PLATAFORMAS PS4
DESARROLLADORA Japan Studio
EDITORA Sony

12
TEXTOS Español
VÍDEOS Ficticio
PRECIO 59,99 €

NOTA GAMER

VISUAL ★★★★☆
AMBIENTE ★★★★☆
JUGABILIDAD ★★★★☆
DURACIÓN ★★★★☆

84

NOTA METACRITIC* 80

* Nota a cierre de edición



PRIMERO EN JAPÓN

Este capítulo de la saga Yakuza llega bastante después de su lanzamiento en Japón. El público nipón disfruta de este título desde marzo del año 2015.

Yakuza 0

LOS ORíGENES DEL DRAGÓN DE DOJIMA

Esta nueva entrega de la especie de GTA (salvando muchas distancias) a lo japonés que es Yakuza nos narra los primeros compases delictivos de Kazuma Kiryu, en una precuela brillante. Tanto a nivel narrativo, como jugable, el mundo abierto plagado de peleas, mini juegos e inesperadas misiones secundarias es una verdadera maravilla.

POR **ANTONIO VÁZQUEZ**

Estamos en 1988, y Kazuma Kiryu es un peón más dentro de la Yakuza, la mafia japonesa, aún sin galones ni fama. El futuro Dragón de Dojima se ve envuelto en una trama de intereses inmobiliarios de la que debe salir victorioso empleando principalmente su habilidad en el combate, aunque también la exploración y el desarrollo 'rolero'. La historia de Yakuza 0 se centra en los orígenes del icónico protagonista de la saga, pero también nos permite controlar al mítico Goro Majima, y conocer los acontecimientos que le convirtieron en el perturbado que conocemos de anteriores entregas en la saga. En ambos casos, el peso del aspecto puramente narrativo es amplísimo (ojo, porque todos los textos están en inglés), vinculando ambas tramas y mostrándonos una compleja intriga que incita a continuar para su resolución. Todo se desarrolla en el barrio de Kamurocho, plagado de luces de neón, vida nocturna, restaurantes y tiendas, y que podremos recorrer a nuestro antojo. Eso sí, no será un simple paseo, porque en cualquier momento surgen enemigos que nos desafían. Doblegarlos a base de golpes potentes nos otorga imprescindibles recompensas monetarias. El dinero (insistimos, esencial), también se puede amasar a través de la conquista y posterior gestión de negocios. Los yenes sirven para mejorar y ampliar nuestras habilidades peleando, y también para adquirir todo tipo de objetos, consumibles o accesorios, o pagar para participar en los numerosos y entretenidísimos mini juegos. Pelear es imprescindible, aunque es mejor no ir a lo loco buscando gresca; hay un enemigo llamado Mr. Shakedown que te dejará el bolsillo vacío si te doblega. Y es duro de roer de verdad.



Te gustará si...

Te va lo japonés y los juegos de acción y mundo abierto plagados de posibilidades.

Quizás no te vaya si...

No tienes un nivel alto de inglés, o no te van las historias con la Mafia como protagonista.

FICHA

TÍTULO
Yakuza Zero
GÉNERO
Acción
JUGADORES
1
ONLINE
Sí
JUGADORES ONLINE
1-4
LANZAMIENTO
Ya disponible
PLATAFORMAS
PS4, PS3
DESARROLLADORA
SEGA
EDITORA
Koch Media

18
TEXTOS
Inglés
VÍDEOS
Japonés
PRECIO
49,99 €

NOTA GAMER

VISUAL
AMBIENTE
JUGABILIDAD
DURACIÓN



91

SUPERVENTAS

Aunque en Occidente la saga tenga ventas residuales, en Japón su éxito comercial está prácticamente asegurado. De hecho, en su semana de debut entró directamente al número 1 de las listas niponas, vendiendo 146.000 unidades en PS3 y 90.000 en PS4.



▲ **Dentro de los minijuegos, hay de todo: karaoke, videojuegos vintage, karts...**



Más perfiles de batalla

Uno de los cambios introducidos en este capítulo es la profundidad en el sistema de combate, que evita que las confrontaciones se tornen repetitivas con el tiempo. Además del aliciente de los golpes definitivos, que van cambiando en función del entorno (pudiendo machacar al rival contra un coche, el suelo...), cada uno de los personajes controlables tienen también tres perfiles distintos de lucha que se pueden cambiar con las flechas de la cruceta durante las propias peleas. Así, Kiryu puede combatir en el modo 'normal', con ataques más potentes (y pudiendo valerse de los objetos de los alrededores) o más rápidos. Y Goro Majima dispone también de perfil clásico, otro con armas y un último cuyos movimientos surgen directamente de la pista de baile.

Aunque la historia principal es adictiva y tiene un argumento increíble, las misiones secundarias (en torno a un centenar) son otro de los puntos fuertes de Yakuza 0. Por su variedad y la locura de sus planteamientos (puedes encontrar enemigos como una banda de abuelas, por ejemplo), el índice de disfrute que ofrecen es increíble. Estamos ante un título prácticamente redondo, al que sólo se le puede sacar una pega; su versión de PS4 está lejos de sacarle todo el potencial técnico a esta plataforma. El hecho de que sea un juego desarrollado para la anterior generación se deja notar. Incluso con esta rémora, Yakuza 0 es un juegazo de mafiosos indiscutible. ■

KIRYU CAE EN UNA TRAMPA QUE LE PONDRÁ A PRUEBA COMO YAKUZA

WIN

- Una historia sólida y muy bien narrada desde el punto de vista de dos personajes.
- Tanto las misiones secundarias, como los minijuegos ofrecen variedad y mejoran la historia principal.
- El sistema de combate ha sido enriquecido con respecto al pasado.

FAIL

- Era de esperar que no estuviera traducido, pero si no dominas bien el inglés te vas a perder giros y expresiones con frecuencia.
- A nivel técnico, en PS4 se nota que es una versión de PS3 con leves mejoras.



MINIJUEGOS

Como en cualquier entrega de Yakuza, los minijuegos son uno de los puntales. Así, podremos ir a las recreativas a recordar títulos de finales de los ochenta tan legendarios como Out Run (entre otros), tendremos que gestionar un prostíbulo, comprar y administrar propiedades, bailar, cantar, dardos, cochecitos, pescar, apostar o luchar.



A LO DRAGON BALL

Seguramente ya lo sepas, pero recordamos que el diseño de personajes y monstruos corresponde a Akira Toriyama, 'padre' de Dragon Ball.

Dragon Quest VIII: El Periplo del Rey Maldito

RECUERDOS NO TAN LEJANOS

Una década después de su aparición en PS2, DQ8 recibe un 'port' para 3DS con mucho más contenido, jefes, capítulos y mazmorras, pero la misma jugabilidad, personajes y magia de un título memorable.

Como ocurre con Final Fantasy, la séptima entrega de la saga principal marcó probablemente su cénit.

POR **ANTONIO VÁZQUEZ**

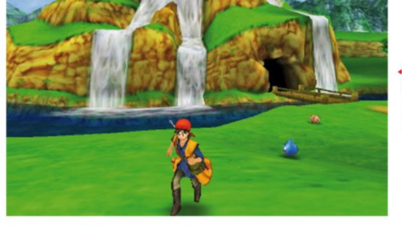
WIN

- El mismo gran juego que disfrutamos en PS2, pero con interesantes añadidos.
- Poder ver qué monstruos aparecen en nuestro camino es una gran ventaja.
- Personajes geniales, grandes diálogos, una historia más profunda de lo que parece...

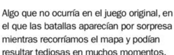
FAIL

- Durante el traslado a portátil, ha perdido parte de su músculo a nivel visual.
- En lo sonoro, también ha sufrido una sensible pérdida de calidad con respecto a la versión de PS2.
- Durante sus primeros compases, la dificultad puede asustar.

Si jugaste hace diez años a Dragon Quest VII en PS2, seguro que quieres darle una oportunidad en su versión para la portátil de Nintendo. Y si no lo hiciste y te gusta el RPG, este título es un 'must' absoluto, la perfecta puerta de entrada para conocer mejor esta venerada saga. Para el primer perfil de jugadores se ha añadido a esta nueva versión un ingente contenido extra como aliciente para que vuelvan a engancharse a esta aventura. Porque el resto del juego es prácticamente el mismo que pudimos disfrutar hace una década. Los cuatro personajes jugables, la mayor parte de la historia, los enemigos, la mecánica o las mazmorras se mantienen intactos. Y es lógico, porque es ciertamente complicado mejorar aspectos tan brillantes entonces como ahora. Estamos ante un RPG de corte clásico, con las batallas por turnos de toda la vida como elemento central, además de la exploración o las conversaciones. Quizás el gran cambio aparezca en que ahora podemos escoger cuándo nos enfrentamos a los enemigos. O al menos tendremos más fácil esquivarlos y evitarlos si, por ejemplo, tenemos prisa o poca vida.



◂ **Combatir mucho es imprescindible.** Sólo así se puede mejorar de nuvel y adquirir nuevas habilidades



Algo que no ocurría en el juego original, en el que las batallas aparecían por sorpresa mientras recorríamos el mapa y podían resultar tediosas en muchos momentos.

Los cuatro magníficos

El Rey Trode y su peculiar séquito, que en principio está compuesto por nuestro protagonista (al que nombraremos nosotros) y Yangus, un antiguo bandido, y que duplicará sus miembros según vayamos avanzando (para un total de cuatro personajes jugables) se enfrenta a un temible enemigo, el mago Dhoulmagus. Para derrotarlo, tendrán que explorar diferentes territorios, enfrentarse a numerosos enemigos, entre los que destacan los jefes finales, hablar con más y más personajes, mejorar su nivel a base de combates y escoger qué atributos mejoramos para adquirir diferentes habilidades. Además, también se pueden combinar elementos para crear mejores armas o consumibles, comprar, vender… En cada población, sus habitantes nos plantearán misiones que nos permiten avanzar en la historia y conocer el paradero de nuestro enemigo. Por supuesto, habrá que hacer paradas en las iglesias para guardar, y también en las pensiones para recuperar vida y puntos mágicos, barras que se llenan también al subir de nivel (y esto es otra novedad). No estamos ante un juego precisamente sencillo, algo que se nota desde la primera mazmorra. Entrenar y mejorar el nivel de cada uno de nuestros personajes es obligatorio para no sufrir derrota tras derrota. El mapa es muy amplio, y está plagado de enemigos, existiendo una variedad importante en cada región o mazmorra que vamos visitando. Estamos ante un juego de mecánica simple, tan adictivo como divertido y que debe formar parte de la colección de todo amante del RPG. ■

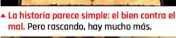




DIEZ AÑOS DESPUÉS, DQ8 RECIBE MUCHO MÁS CONTENIDO EN SU 'PORT' A 3DS







▴ **La historia parece simple: el bien contra el mal.** Pero rascando, hay mucho más.



FICHA



TÍTULO
Dragon Quest VIII: El Periplo del Rey Maldito
GÉNERO
RPG
JUGADORES
1
ONLINE
No
LANZAMIENTO
Ya disponible
PLATAFORMAS
3DS
DESARROLLADORA
Square Enix
EDITORA
Square Enix

12
TEXTOS
Español
VÍDEOS
Inglés
PRECIO
39,99 €

NOTA GAMER

VISUAL ★★★★☆
AMBIENTE ★★★★☆
JUGABILIDAD ★★★★½
DURACIÓN ★★★★★

89

* Nota a cierre de edición

Te gustará si…

Eres un fan del RPG clásico, es uno de esos imprescindibles que debes jugar.

Quizás no te vaya si…

Ni la estética 'manga', ni los RPGs forman parte de tus pasiones.





PENSAR ANTES DE ACTUAR

Una de las decisiones más importantes es saber en qué invertir los puntos de experiencia que se obtienen al subir de nivel. Consejo: es mejor esperar antes de gastarlos a lo loco que arrepentirse después.





CUESTIÓN DE FAMA

A pesar de ser una serie venerada y tremendamente popular en Japón, Dragon Quest no alcanza en Occidente cifras de ventas ni parecidas a la otra gran saga de RPG de Square Enix; Final Fantasy. Quizás el hecho de que DQ saliera más tarde de su país de origen pueda ser una de las claves.







SIMPATÍA Y BUEN HACER

WayForward siempre nos trae obras muy simpaticonas y visualmente atractivas, y la saga Shantae es la mejor prueba de ello.

Shantae Half Genie Hero

UN REGRESO ESPECTACULAR: CON SALTOS 2D MUY SIMPÁTICOS Y CAUTIVADORES

Después de financiarse con éxito a través de Kickstarter, y tras varios años de duro desarrollo, por fin tenemos la nueva aventura de la venerada Shantae, uno de los personajes más queridos de le escena independiente y que lleva con nosotros desde los tiempos de Game Boy Color. Esta bella chica ya tiene una nueva excusa para mostrarnos sus habilidades; Shantae Half Genie Hero.

POR **SERGIO MARTÍN**

Nuevamente y para no romper con la clásica mecánica de juego establecida en esta obra de WayForward (responsables de títulos muy destacados como Mighty Switch Force o Ducktales Remastered entre otros) desde sus comienzos allá en el año 2002, en este título debemos afrontar una aventura de claro enfoque 'plataformero' con altas dosis de acción. ¡Y todo ello concentrado en un desarrollo tradicional en 2D con 'scroll' horizontal multidireccional! Siguiendo la pauta de este mismo género en las clásicas producciones de 8 y 16 bits, en cada uno de los niveles debemos ir avanzando mientras nos enfrentamos a secciones de saltos más o menos ajustados que se combinan con combates contra multitud de enemigos distintos. Gozamos de bastante libertad para ir de un lugar a otro y, de hecho, es necesario revisitar en más de una ocasión cada una de las zonas de juego. Sí, porque a medida que vamos consiguiendo nuevos poderes y transformaciones (araña, elefante, etc.), Shantae gana habilidades nuevas que nos permiten acceder a zonas previamente inaccesibles.

Diversión y simpatía

A esta mecánica de juego tan sugerente se añade, además, otros ingredientes muy llamativos. Uno de ellos es la simpatía que se ha logrado imprimir al título (algo tradicional en esta franquicia), pudiendo entablar

WIN

- La fórmula de juego es absorbente y enganchante.
- El título desprende una simpatía y un encanto especial.
- Los enfrentamientos contra los jefes finales son muy excitantes.

FAIL

- Es más corto que otros juegos de la serie.
- La traducción a nuestro idioma deja bastante que desear.
- Presenta algunos picos de dificultad un tanto descompensados.

Te gustará si...

Añoras los juegos de plataformas de jugabilidad 2D como los de antes.

Quizás no te vaya si...

Los saltos ajustados y la estética de dibujos animados te echan para atrás.

▸ **Shantae es un juego de plataformas con aroma retro.** También tiene toques de acción en combates contra numerosos enemigos.

LA LIBERTAD PARA RECORRER EL MAPA A NUESTRO ANTOJO ES CASI TOTAL

diálogos –representados con subtítulos en español no muy trabajados, por cierto– tremendamente graciosos con multitud de personajes no controlables. Y otra cualidad que brilla con luz propia es su excepcional despliegue gráfico. Toda la aventura goza de un estilo visual muy atractivo y, encima, los escenarios presentan un colorido y un nivel de detalle deslumbrante. Sin duda se trata de uno de los juegos indies más llamativos de cuantos han aparecido durante los últimos meses, virtud que además ha sido bien acompañada por una faceta sonora no tan espectacular, pero sí solvente.

Por todo esto Shantae Half Genie Hero es un título independiente que merece mucho la pena probar y disfrutar, especialmente para todos aquellos que echen de menos las aventuras 'plataformeras' de desarrollo 2D tan populares en las décadas de los 80 y 90. Su defecto más importante es su duración, ya que en unas seis o siete horas lo habréis superado, una cifra algo más baja de lo habitual en pasadas entregas de esta misma saga. Pero, por lo demás, se trata de una aventura muy bien recreada y que entretiene lo suyo. ■

FICHA

TÍTULO
Shantae Half Genie Hero
GÉNERO
Plataformas / Aventura
JUGADORES
1
ONLINE
No
LANZAMIENTO
Ya disponible
PLATAFORMAS
PS4, Xbox One, Wii U, Xbox 360, PS3, PS Vita, PC
DESARROLLADORA
WayForward
EDITORA
WayForward

12
TEXTOS
Español
VÍDEOS
Inglés
PRECIO
19,99 €

NOTA GAMER

VISUAL
AMBIENTE
JUGABILIDAD
DURACIÓN

84

NOTA METACRITIC* **81**

* Nota a cierre de edición


▾ **El diseño gráfico destaca notablemente.** Y también lo hace el humor que rezuma este título.







UNA SERIE INDIE VETERANA

Aunque pueda pillar desprevenido a más de uno, lo cierto es que Shantae lleva con nosotros bastantes años. De hecho, la primera de sus andanzas se produjo en la clásica portátil Game Boy Color, si bien desde entonces se ha dejado ver en multitud de formatos.

EN FORMATO FÍSICO

Además de en el clásico formato de descarga, también se puede encontrar Drawfighters en Game en su edición física convencional y de lujo.

Drawfighters

DIBUJA TU GUERRERO

La posibilidad de crear tu propio personaje, bien dibujándolo, bien haciendo una foto desde tu móvil y trasladarlo luego al juego para usarlo como un luchador más dentro de tu equipo es lo más destacado e innovador de un título con un claro sesgo infantil.

POR **ISMAEL SÁNCHEZ**

Drawfighters encontró financiación gracias a su integración en el programa PlayStation Talents, con el que estudios independientes pueden llevar sus proyectos a una plataforma como PS4. En este caso, el planteamiento de Wildbit Studios ofrecía un reclamo muy atractivo; la posibilidad de descargar en nuestro smartphone o tablet una app en la que se puede dibujar (o fotografiar) un personaje que, previa conexión con tu PS4, te permite emplearlo como un guerrero más dentro de tu equipo de luchadores. Te puedes dibujar a ti mismo, a tu primo, a Homer Simpson o a Paquirrín, y luego ver cómo tu héroe salta al ring. Más allá de este aliciente único, estamos ante un título de lucha por turnos cuya sencillez en el aspecto jugable y estética restringe su posible público a la infancia. Cada combate enfrenta a equipos formados por tres luchadores que deben escoger el ataque a lanzar en cada uno de los turnos. Por supuesto, gana el equipo que elimine antes a los tres luchadores del rival. Una mecánica poco elaborada que se hace repetitiva al poco tiempo, sensación a la que contribuye la repetición continua de los comentarios de la 'retransmisión' (algunos bastante graciosos, por cierto).

Corto y no muy complicado

Ni hay muchos torneos disponibles, ni estos son especialmente largos, por lo que sólo unas horas son suficientes para completar un título que clama a gritos por opciones de multijugador, tanto local, como online. Entre dos y tres horas nos bastan para concluir la historia. Al final de cada pelea obtendremos una serie de gemas, que se podrán usar para mejorar los parámetros (velocidad, resistencia y potencia de ataque) de los distintos personajes que forman nuestro equipo, y también para que estos adquieran nuevas habilidades de combate. Existe un sistema de equilibrios a lo piedra-papel-tijeras para que cada guerrero tenga sus puntos fuertes y débiles. Y sólo en los últimos compases del torneo tendremos delante enemigos lo suficientemente exigentes como para ponernos en verdaderos aprietos. Los peques de la casa lo pueden disfrutar. ■

FICHA



TÍTULO Drawfighters
GÉNERO Lucha
JUGADORES 1
ONLINE No
LANZAMIENTO Ya disponible
PLATAFORMAS PS4
DESARROLLADORA Wildbit Studios
EDITORA PlayStation Network

7
TEXTOS Español
VÍDEOS Español
PRECIO 19,99 €

NOTA GAMER
VISUAL ★★★☆☆
AMBIENTE ★★★½☆
JUGABILIDAD ★★★★☆
DURACIÓN ★★☆☆☆

65













◂ **Este proyecto nos permite dibujar nuestros luchadores.** Y usarlos como un personaje más.

Alchemic Jousts

JUEGA CON LOS ELEMENTOS

El programa PlayStation Talents apoya a pequeños desarrollos y los ayuda a ser publicados.
Alchemic Joust, un Tower Defense, es parte de él y acaba de llegar a PlayStation 4.

Tierra, fuego, aire y agua. Como en la película, el quinto elemento eres tú, el que obra su magia para salir victorioso en los enfrentamientos. Alchemic Joust es uno de los videojuegos desarrollados bajo el programa PlayStation Talents que respalda y premia los estudios indies. El encargado de este juego es Player 2 Game Studio, y ha basado este título en el clásico 'tower defense'.

Jugando solo contra la máquina, o bien contra un amigo en multijugador local u online, hay que destruir la torre enemiga haciendo uso de los elementos. Cada uno de ellos tiene una fortaleza y una debilidad, al más puro estilo 'piedra, papel, tijera', y hay que anticiparse a los que use nuestro adversario a la vez que gestionamos los tiempos de carga de cada ataque. Sin embargo, la palabra 'Alchemic' del nombre tiene mucho que decir sobre las mecánicas del juego. Entre partidas accedemos a un menú en el que, entre otras cosas, podemos realizar combinaciones de elementos. Para ello es necesario conseguir reactivos, recompensas por cada victoria, y nos permiten obtener más habilidades, encantamientos… No todas las combinaciones funcionan, y si fallamos muchas veces, el propio juego nos dará una pista. Por ejemplo 'intenta conseguir el elemento arena'. No obstante, aunque hayamos revelado una buena cantidad de 'elementos de ataque' (hay nada menos que 182), no se pueden utilizar todos en las partidas, sino que tenemos que elegir aquellos que pensemos que son más útiles hasta completar el máximo. Además, existen varios modos de juego con hasta tres niveles de dificultad (que proporcionan diferente cantidad de recompensas) que se van desbloqueando según avanzamos en Alchemic Joust.

Adaptado a PS4

Este tower defense se ha adaptado a los controles de PlayStation 4, permitiendo seleccionar los elementos con uno de los sticks, o bien utilizando accesos directos, que a veces combinan varios botones. Un estilo algo incómodo de utilizar, pero que cumple su función, aunque es inevitable pensar que es ideal para PC. Por otro lado, es el juego perfecto para esos momentos en los que no tenemos mucho tiempo libre pero nos apetece echar una partidita a algo. Las Justas duran unos pocos minutos y terminan resultando bastante competitivas. No obstante, en partidas largas convierten la acción en algo repetitivo y poco emocionante. ■

FICHA



TÍTULO Alchemic Jousts
GÉNERO Tower Defense
JUGADORES 1-2
ONLINE Sí
JUGADORES ONLINE 2
LANZAMIENTO Ya disponible
PLATAFORMAS PS4, PC
DESARROLLADORA Player 2 Game Studio
EDITORA Player 2 Game Studio
3 **TEXTOS** Español **VÍDEOS** -
PRECIO 14,99 €

NOTA GAMER
VISUAL ★★★★☆
AMBIENTE ★★★☆☆
JUGABILIDAD ★★★☆☆
DURACIÓN ★★★★☆
70





▲ **Prueba mezclas.** No todas darán resultado, pero te permitirá descubrir nuevos elementos.



















LA MÚSICA

No puede entenderse The Flame in the Flood sin su maravillosa banda sonora.

The Flame in the Flood

LAS VENAS DE AMÉRICA

La mujer sigue hechizada con el crepitar de la llama. El mundo se ha acabado y queda el río eterno. Hay poca esperanza, quizá crear una trampa para cazar y comer algo. Entonces llega el perro cargando con la mochila de otro aventurero muerto. Siempre llega con la mochila.

POR **JAVIER ALEMÁN**

The Flame in the Flood es otro videojuego independiente de supervivencia y generación aleatoria de escenarios. Con sus mecánicas de recolección y fabricación de herramientas, sus recursos que buscar para no morir de hambre, sed o frío y su muerte permanente, que nos devolverá cruelmente al inicio. A estas alturas a todos nos suena este mecanismo, ¿verdad? Podría entenderse que la mayor innovación es la parte en la que recorremos el río en nuestra barca, mitad juego de habilidad, mitad carrera contra la corriente. Un juego de supervivencia con una vuelta de tuerca, una simpática travesía acuosa, pero que en nada más difiere de su género.

Error. También es otra cosa. Para empezar, quizá sea el más vivo de todos los títulos de su mismo género. Lo llena de magia y un extraño realismo la manera en la que mezcla un estilo casi de dibujos animados con un mundo tenebroso y cargado de personalidad en el que el agua no es fuente de vida, sino todo lo contrario. Un mundo extinto donde las venas de América, los ríos que inundan de vida, se han rebelado y engullido a toda la civilización. Queda una subsistencia en forma de islotes que parece diseñada para enseñarnos los restos arqueológicos de lo que fueron una vez los Estados Unidos. Un esqueleto inundado.

FICHA



TÍTULO The Flame in the Flood
GÉNERO Supervivencia, Indie
JUGADORES 1
ONLINE No
LANZAMIENTO Ya disponible
PLATAFORMAS PS4, Xbox One
DESARROLLADORA The Molasses Flood
EDITORA The Molasses Flood
16
TEXTOS Español
VÍDEOS -
PRECIO 14,99 €

¡Cómo suena!

Esta vida, salvaje e indómita, se ve complementada por una banda sonora creada para la ocasión por Chuck Ragan. Una dosis de 'alt-country' nostálgico que hunde sus raíces en el jugador y termina de imprimirle el carácter de leyenda de tradición oral que permea al juego. Nuestra partida es casi un mito sobre la última superviviente del país y el camino lleno de baches que recorrió para llegar a su destino.

Entonces moriremos de frío. Luego atacados por un lobo. Después enfermaremos por comer carne en mal estado, lo único que teníamos a mano para llenar nuestro triste estómago. Y el perro volverá con la mochila, cargando con los últimos útiles que le dimos para que nos guardara. El río se rehará, perforando de nuevo el mundo y proponiéndonos un nuevo desafío. Nuestra heroína eterna dejará de mirar las brasas, recogerá la mochila del perro y lo volverá a intentar.

Y nosotros volveremos con ella a reescribir el último gran cuento de antes del Diluvio. El de una mujer contra las venas de América. ■



Te gustará si...

No temes ahogarte si es oyendo 'alt-country'.

Quizás no te vaya si...

Los juegos de supervivencia no son lo tuyo.

Oxenfree

SMELLS LIKE TEEN SPIRIT

Night School Studio recupera la esencia de la Amblin Entertainment de Spielberg para proponernos un viaje de la adolescencia a la madurez a través de una historia de ciencia ficción que bien podría ser un 'spin-off' de Stranger Things.

POR **JUAN MANUEL MORENO**

LOS CACHORROS

Oxenfree puede presumir de contener el mejor elenco de personajes adolescentes que hemos visto en un videojuego.



NIVEL OCULTO ES UNA WEB DEDICADA A MOSTRAR LA ESCENA INDEPENDIENTE DEL VIDEOJUEGO NACIONAL E INTERNACIONAL. BUCEAMOS EN LAS ENTRAÑAS DEL MEDIO PARA DEMOSTRAR QUE HAY VIDA MÁS ALLÁ DEL TRIPLE A.



Oxenfree nos coloca en la piel de Alex, una adolescente que viaja a una pequeña isla con un grupo de amigos a pasar una noche de fiesta en la playa. Este grupo lo forma su mejor amigo Ren, la callada Nona, la arisca Clarissa y el hermanastro de Alex, Jonas, el cual es la primera vez que se reúne con todo el grupo. Todo sigue el curso normal de cualquier película de John Hughes hasta que la fiesta derive en aventura gracias a una radio sintonizada en un dial muy concreto.

Dar una vuelta de tuerca a la aventura gráfica a estas alturas no es nada sencillo. Hablamos de un género cuyo encorsetamiento es evidente y en el que además los puristas dejan poco espacio a la imaginación. El estudio Night School realiza una pirueta a través de los cimientos del cine adolescente de los ochenta presentado un grupo de chavales que lejos de ser estereotipos parlantes, actúan y hablan como tal.

El resto del 'gameplay' se basa en la toma de decisiones al estilo Telltalle, apoyado por una fuerte carga narrativa que actúa como su mejor valedor.

Un guión magnífico

Los personajes de Oxenfree se sienten vivos gracias al tremendo esfuerzo realizado en la parte narrativa. Hablamos de un grupo de adolescentes, por lo que no paran de hablar e interrumpirse. Nosotros participaremos activamente en las conversaciones, decantando no tanto la historia -que también- sino la relación entre ellos a través de nuestras respuestas y comentarios.

Artísticamente estamos ante un título con un acabado único. La isla por la que nos moveremos se encuentra repleta de detalles que ayuda a la inmersión, gracias entre otras cosas, al uso de una paleta de colores que hará las delicias del usuario más 'hípster'. Las voces, algo esencial para el desarrollo y la empatía con los personajes, cuentan con unas espectaculares interpretaciones en las que se puede apreciar el tono melancólico que sobrevuela toda la aventura y al que sin duda alguna ayuda una banda sonora tan elegante como bien ejecutada.

Quizás lo mejor de Oxenfree es que consigue el equilibrio perfecto entre su nostálgica propuesta y el acabado exigente hoy día. Si te gustan las videoaventuras y tienes un nivel aceptable de inglés no lo dudes, este es tu juego. ■

FICHA



TÍTULO
Oxenfree
GÉNERO
Videoaventura, Aventura Gráfica, Indie
JUGADORES
1
ONLINE
No
LANZAMIENTO
Ya disponible
PLATAFORMAS
PS4, Xbox One, PC
DESARROLLADORA
Night School Studio
EDITORA
Night School Studio

12

TEXTOS
Inglés
VÍDEOS
Inglés
PRECIO
19,90 €





Te gustará si...

Te gusta el cine adolescente de los 80 y no tienes problemas con el inglés.

Quizás no te vaya si...

Necesitas elementos de acción para disfrutar de un título.



¡NO SIENTO LAS PIERNAS!

30 años después de su lanzamiento en máquinas Arcade, se sigue recordando a Contra como el juego que popularizó el Run N' Gun, género mayoritario a finales de los ochenta. Disparar y acabar con todo mientras avanzabas, te agachabas y saltabas era lo que había que hacer. Podríamos considerarlo como el Call of Duty de la generación EGB.

UN MILLÓN DE VERSIONES

La versión arcade se adaptó a muchos formatos. Por ejemplo, NES, Amstrad CPC, ZX Spectrum, Commodore 64, MS-DOS, PS2, Xbox 360, Nintendo DS, Android, iOS, Consola Virtual o PlayStation Network.

Si eres un 'millennial', no viviste el momento en que Stallone o Schwarzenegger eran los auténticos reyes de Hollywood, encadenando taquillazo tras taquillazo (tampoco te perdiste mucho). Los héroes de acción estaban en la cresta de la ola, y el mundo del videojuego los adoptó rápidamente. Así, en 1987 Konami lanzó para máquinas arcade Contra, una aventura consistente básicamente en disparar y disparar, al tiempo que se esquivaban balas y enemigos. Encuadrado en el género 'Run N' Gun', el juego supuso tal éxito que surgieron imitadores (Metal Slug, por ejemplo), y versiones para ordenadores y consolas domésticos. La más exitosa fue, sin duda, la de NES, que añadió más niveles, además de variar su argumento en función del territorio y las distintas restricciones legales. En España la versión más frecuente fue la estadounidense, una de las más aclamadas. El título se podía jugar individualmente, o junto a un compañero, siendo necesarias en el segundo caso altas dosis de coordinación, para que ninguno quedara atrás, o para repartir las preciadas recompensas que mejoraban nuestro disparo. Contra también innovó en la diferenciación de niveles. Estaban los clásicos en 'scroll' lateral, pero también había uno en el que el 'scroll' era vertical y, los más novedosos, otros en los que teníamos perspectiva en primera persona, con la cámara tras nuestro personaje, y el objetivo de abatir a los enemigos que estaban al fondo de la sala, para avanzar a la siguiente. Además,





▸ Para alcanzar un nuevo nivel había que acaba antes con un 'jefe'. Y había algunos muy duros de pelar.

SIN TRUCOS, COMPLETAR LOS OCHO NIVELES DEL JUEGO ERA UNA PROEZA

también se introdujo la posibilidad de disparar hacia arriba, abajo o en cualquier diagonal. 360 grados de balazos para no dejar a un bicho o máquina con vida. Eran en total ocho niveles (versión de NES) de acción continua y bastante complejos, ya que sólo disponíamos de tres vidas (representadas por medallas) para completarlos. Cualquier contacto con munición enemiga, obstáculos o enemigos nos costaba una de las vidas, y perder todas las ventajas armamentísticas adquiridas al recolectar los distintos 'power-ups'.

El futuro, siempre el futuro

Nos situamos en el año 2.633. Una civilización alienígena amenaza la estabilidad universal. Desde el archipiélago oceánico de Galuga la organización Red Falcon ha creado una base militar desde la que pretenden colonizar la tierra. Para evitarlo, los soldados Bill Rizer y Lance Bean, que forman parte de Contra, aterrizan en la isla decididos a acabar con cada extraterrestre que salga a su paso. Los ya reseñados 'power-ups' que nos permiten mejorar el disparo (especialmente ventajoso era el que producía tres proyectiles que se abrían) se distinguían por tener el logo de Red Falcon y aparecían, bien en posiciones estáticas, o bien volando a toda velocidad. Previa conclusión de cada uno de los ocho niveles había que derrotar al correspondiente jefe final. Si se acababa con el gran extraterrestre de la octava 'pantalla' (con clara inspiración en Alien), una gran explosión arrasaba la isla, la base alienígena y también la amenaza que se cernía sobre nuestro planeta. La popularidad de Contra ha provocado que, incluso en los últimos años, sigan surgiendo versiones para móviles (de Konami y también 'clónicas') en las que muchos podemos acordarnos de nuestras tardes en salones recreativas o frente a nuestra NES. ■



EL CÓDIGO KONAMI

Contra fue uno de los primeros juegos en los que se podía usar en la pantalla de inicio el conocido como 'código Konami', una combinación de botones (↑↑↓↓←→←→ B A Start), que te otorgaba 30 vidas extra. Sin esta 'ayudita', completar el juego era prácticamente una utopía.





Dr. Franken

CÓMO RECOMPONER A TU NOVIA

Todos conocemos la historia de Frankenstein y su criatura, pero quizá no tanto su adaptación a los videojuegos. Fusionando los papeles, Franky hace a la vez de doctor y de monstruo para dar vida a Bitsy, su novia.

Piensa en Claro de Luna de Beethoven, una de las obras más reconocidas del genio musical, o mejor, reprodúcela en tu ordenador o smartphone. Escucha atentamente sus notas, melancólicas y oscuras, y entonces estarás preparado para entender lo que Dr. Franken transmitía. Esta magnífica banda sonora, precedida, y también cerrada, por la Fuga Nº 2 de Bach, se limitaba a la versión de Game Boy del juego, pues la de SNES (ambas desarrolladas por Elite Systems en 1992), tenía un estilo propio muy diferente.

Enfrentarse a Dr. Franken era algo desconcertante si no tenías el libreto a mano. La historia en ningún momento se narraba en el juego, así que tenías que ir descubriendo los misterios que se ocultaban en el castillo, los enemigos y, sobre todo, las debilidades y fortalezas del protagonista. Las partes del cuerpo desmembrado de tu novia se encontraban repartidas a lo largo y ancho del edificio, que además estaba plagado de criaturas, en muchas ocasiones, invencibles. Recomponerla y devolverla a la vida se convertía en algo más que un juego de plataformas y recolección de objetos. La premisa, bastante tétrica, entraba en conjunción con la banda sonora, componiendo un juego respiraba melancolía y tristeza por los cuatro costados.

SUPER NINTENDO

La versión para la consola de sobremesa no sólo se diferenciaba en la banda sonora. Franky tenía ciertas habilidades de lucha que le permitían enfrentarse a sus enemigos, y el detalle con el que estaba diseñado era mucho mayor.

Sin pistas

Un salón era la primera habitación que veías, pero encontrar la dirección no era tarea fácil. El mapa, formado por cuadrados que no daban pistas, con sólo una flecha para marcar nuestra posición, era tan inútil que resultaba más sencillo aprovechar la memoria y nuestro sentido de la orientación que intentar ubicarnos y encontrar nuestro destino en él. El juego, en sus primeros compases, limitaba nuestro avance a las puertas que estaban abiertas (en cualquier dirección), hasta que encontrábamos los primeros objetos que empezarían a guardarse en nuestro inventario. Una críptica pista nos señalaba nuestro siguiente objetivo y con cada resolución encontrábamos un nuevo ítem. Las salas se desbloqueaban paulatinamente, terminando convertidas en un laberinto en el que nuestro ingenio y nuestra retentiva era la única ayuda que podíamos obtener.

UN MAPA INÚTIL Y MUY POCAS PISTAS. LA MEMORIA ERA FUNDAMENTAL

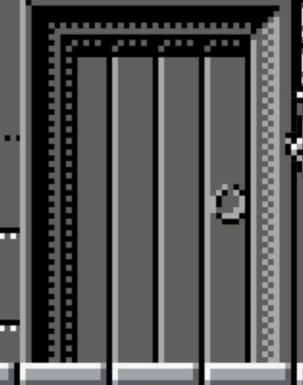




◂ **Franky debía acabar o esquivar a sus enemigos.** Eso obligaba a estar en permanente estado de alerta.

Movernos por las habitaciones también requería saber medir las distancias. Franky podía defenderse lanzando una especie de rayos que dañaban a algunos enemigos, pero no a todos. Muchos eran inmunes y para eludirlos teníamos que observar qué zonas del escenario nos ofrecían plataformas para saltar por encima. Y tampoco podíamos atacar eternamente, sino que nuestro poder tenía que recargarse mediante unos 'power ups' que había repartidos en algunas salas. Arriesgarnos a pasar corriendo por una habitación era jugársela a que Franky recibiera demasiado daño y muriese. Al menos, podíamos guardar partida en cualquier momento para continuar nuestro progreso con una simple contraseña.

Dr. Franken no ha pasado a la historia de los videojuegos como una de las grandes leyendas de Game Boy, pero es innegable que tenía personalidad. Sus carencias (un mapa claro o incluso la narración de la historia) convertían este título en todo un reto para los jugadores. Y siempre acompañado de Claro de Luna. ■



NES Y GAME GEAR

Elite Systems también trabajó en el desarrollo de una versión de este juego para la NES y la portátil de Sega, pero ambos juegos se quedaron en el tintero y nunca se lanzaron.








Ufouria THE SAGA

TODOS PARA UNO

Un fantasma, un dinosaurio, una rana y un muñeco de nieve. Estos son los cuatro curiosos protagonistas controlables de un título de culto en NES. Cada uno de ellos tenía unas habilidades concretas, todas necesarias para ir superando niveles plagados de plataformas, enemigos y temibles jefes finales.



La clave era combinar las habilidades de los personajes. Cada uno tenía sus puntos fuertes y débiles.

Con un diseño muy 'japo' al que acompañaba una banda sonora de esas que se quedan para siempre grabadas en un rincón de tu memoria, Uforia: The Saga, fue uno de esos títulos de NES alejado de los focos. Aún así, este juego que se lanzó en 1992 en Europa, y un año antes en Japón, ha pasado a la historia como una obra de culto, muy demandada por los coleccionistas. Sobre todo, porque este fue el único de los tres juegos de Ufouria que salió de las fronteras japonesas. Su principal peculiaridad en aquel momento era precisamente que había cuatro personajes a controlar, aunque no de inicio. En un primer momento, sólo manejamos a Bop-Louie (el muñeco de nieve), que de repente se encuentra en un lugar extraño y ha perdido a sus tres amigos. Su primer objetivo es encontrarlos. Pero los tres sufren de amnesia, por lo que hay que derrotar a cada uno de ellos antes de que se unan a nosotros y sigamos avanzando. Las diferentes características de los cuatro compañeros son indispensables para ir encontrando objetos y llaves, y completando niveles. Por ejemplo, Bop-Louie puede escalar paredes, pero resbala en el hielo y no sabe nadar. Freeon-Leon (el dinosaurio naranja) anda sobre el hielo, nada pero no bucea y es muy lento sobre tierra. Por su parte, Shades (el fantasma) salta mucho y cae muy despacio, al mismo tiempo que es inútil en el agua. Por último, Gil (la rana) es capaz de bucear, pero salta muy poco. Hay que ir cambiando entre unos y otros dependiendo de la situación. He aquí el principal aliciente de este título.

¿Y ahora qué?

Una vez que el equipo se reúne, el objetivo pasa a ser encontrar la manera de franquear una puerta. Tras reunir las suficientes llaves y abrirla, nos enfrentamos al jefe final del juego. Se trata de una rana gigante extraterrestre llamada Unyo, que te atacará con su armadura flotante. Sólo derrotándolo, los cuatro amigos podrán volver a su planeta. Ufouria nos ofrecía total libertad a la hora de recorrer sus niveles en busca de nuevos objetos o pistas, con claras reminiscencias a Metroid en este aspecto. De hecho,

EL JUEGO SE HA CONVERTIDO EN UNA COTIZADA OBRA DE CULTO POR SUS LIMITADAS UNIDADES EUROPEAS











▸ **El jefe final era temible.** Sólo por su tamaño, esta especie de rana alienígena voladora ya imponía mucho respeto.

DIFERENCIAS CON JAPÓN

Hubo importantes diferencias entre la versión del juego que salió en Japón y la que se vendió en el resto del mundo. Además de todos los nombres de los personajes, el protagonista pasó de ser un pingüino a una especie de muñeco de nieve. Además, el dinosaurio al que controlábamos era en tierras niponas un niño disfrazado de gato. Quizás el cambio más notable era que en Japón, los pájaros lanzaban sus heces, mientras que en la versión PAL lo que tiraban eran yunques.



era obligado volver una y otra vez sobre nuestros pasos para poder evolucionar. Y como no contábamos con un mapa que nos sirva de guía, era nuestra memoria la que nos recordaba aquel punto que gracias a las nuevas habilidades ya se puede superar. Estamos ante un juego de dificultad más bien moderada y en el que se puede consumir unas cuatro horas para completarlo, no penalizando demasiado cuando perdemos todos los puntos de salud. En ese momento te mandan al área inicial sin castigo alguno, y conservando todos los objetos que hayamos recolectado. Además, existía la posibilidad de guardar una contraseña en cualquier momento (en un sistema de cuadrícula, puntos y colores que hacía que llenaras hojas y hojas). El juego de Sunsoft cogió elementos de Metroid, añadió color, humor y una mecánica de juego sencilla y adictiva y obtuvo como resultado un título muy curioso de una 'third party' que batía a la mayoría de los creados por la propia Nintendo en su propio terreno. ■

INÉDITO EN USA

No fue hasta el año 2010, a través de la consola virtual de Wii, cuando los jugadores estadounidenses pudieron disfrutar por primera vez de este título.

LOS MÁS VENDIDOS

* Fuente: Asociación española de videojuegos

	PS4	XBOX ONE	Wii U	NINTENDO 3DS	
1	FIFA 17	FIFA 17	Just Dance 2017	Pokémon Sol	1
2	Grand Theft Auto V	Battlefield 1	Minecraft Wii U Edition	Pokémon Luna	2
3	Final Fantasy XV	Final Fantasy XV	Paper Mario: Color Splash	Super Mario Maker	3
4	Watch Dogs 2	Watch Dogs 2	Super Mario 3D World Nintendo Selects	Yo-Kay Watch	4
5	Battlefield 1	Gears of War 4	New Super Mario Bros. U + New Super Luigi U Nintendo Selects	Tomodachi Life	5
6	Call of Duty: Infinite Warfare – Legacy Edition	Grand Theft Auto V	LEGO Dimensions + Starter Pack	Mario Party Star Rush	6
7	Rocket League Collector's Edition	Dead Rising 4	Super Mario Maker + Artbook	Mario Kart 7	7
8	The Last Guardian	Forza Horizon 3	Skylanders Imaginators + Starter Pack	New Style Boutique 2: Marca Tendencias	8
9	Call of Duty: Infinite Warfare	Call of Duty: Infinite Warfare – Legacy Edition	Mario Party 10 Nintendo Selects	Animal Crossing New Leaf Welcome Amiibo + Tarjeta Amiibo Animal	9
10	NBA 2K17	Titanfall 2	Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos: Río 2016	New Super Mario Bros 2	10

LOS 7 MAGNÍFICOS

JUEGOS BASADOS EN PELÍCULAS

Los vimos primero en la gran pantalla, y después los disfrutamos en la consola. Estos son, en nuestra opinión, algunas de las mejores adaptaciones.



1 GOLDEN EYE 007
(1997)

La película que seguramente salvó la saga cinematográfica de James Bond tuvo una adaptación para consolas a la altura. Destacaban los gadgets a nuestra disposición.



2 SPIDER-MAN 2
(2004)

Tras el sonoro fracaso del juego basado en el primer film, este título resarció a los seguidores de 'Spidey'. El combate y el desplazamiento por la ciudad eran una delicia.



3 TRON 2.0
(2003)

Basada en la cinta de culto de ciencia-ficción del 82, Tron 2.0 tiene como héroe al hijo del protagonista de la película. Tanto la moto de luz, como la imagen, se mantienen.

LOS 5 MEJORES

*Fuente: Metacritic.com



ACCIÓN

Inside (PS4, XOne, PC)	92
Overwatch (PS4 / XOne / PC)	91
Rez Infinite (PS4)	89
Titanfall (PS4 / XOne / PC)	89
Battlefield 1 (PS4 / XOne / PC)	89

MOTOR

Forza Horizon 3 (XOne / PC)	91
DiRT Rally (PS4 / XOne)	86
F1 2016 (PS4 / XOne / PC)	86
Trackmania Turbo (PS4 / XOne / PC)	81
Mantis Burn Racing (PS4 / XOne / PC)	78

RPG

Stardew Valley (PS4 / XOne / PC)	91
Fire Emblems Fates: Special Edition (3DS)	88
Fire Emblems Fates: Revelations (3DS)	88
Pokémon Sol/Luna (3DS)	87
Fire Emblems Fates: Conquest (3DS)	87



DEPORTE

NBA 2K17 (PS4 / XOne / PC)	90
Pro Evolution Soccer 2017 (PS4 / XOne / PC)	87
MLB: The Show (PS4)	85
FIFA 17 (PS4 / XOne / PS3 / X360 / PC)	84
Madden NFL 17 (PS4 / XOne / PC)	83

FPS

Overwatch (PS4 / XOne / PC)	91
Titanfall 2 (PS4 / XOne / PC)	89
Battlefield 1 (PS4 / XOne / PC)	88
Doom (XOne)	87
The Witness (PS4 / PC)	87



SUPERVENTAS EN EL MUNDO



MUNDO

- POKÉMON SOL/LUNA (3DS)
- BATTLEFIELD 1 (PS4 + XONE)
- FIFA 17 (PS4 + XONE)
- CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE (PS4)
- UNCHARTED 4: EL DESENLACE DEL LADRÓN (PS4)



EUROPA

- POKÉMON SOL/LUNA (3DS)
- FIFA 17 (PS4 + XONE)
- CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE (PS4 + XONE)
- UNCHARTED 4: EL DESENLACE DEL LADRÓN (PS4)
- WATCHDOGS 2 (PS4)



EE.UU.

- FINAL FANTASY XV (PS4 + XONE)
- POKÉMON SOL/LUNA (3DS)
- CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE (PS4 + XONE)
- BATTLEFIELD 1 (XONE)
- UNCHARTED 4: EL DESENLACE DEL LADRÓN (PS4)



JAPÓN

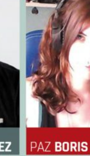
- POKÉMON SOL/LUNA (3DS)
- SD GUNDAM G GENERATION GENESIS (PS4 + PSVITA)
- SAMURAI WARRIORS: SANADA MARU (PS4 + PSVITA)
- ANIMAL CROSSING: JUMP OUT (3DS)
- AIKATSU STARS! MY SPECIAL APPEAL (3DS)

EL HALL OF FAME DE LA REDACCIÓN



ANTONIO **VÁZQUEZ**

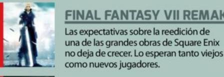
Muchas horas le he dedicado a The Last Guardian, una aventura enternecedora. También he tenido la suerte de recordar lo divertidísimo que era y es Dragon Quest VIII.



PAZ **BORIS**

Final Fantasy XV haobradosumagia para tenerme enganchada el mayor tiempo posible.Lahistoria, su mundo y su sistema de combateconsiguen quelashoraspasen volando.

A LA ESPERA DE...



FINAL FANTASY VII REMAKE

Las expectativas sobre la reedición de una de las grandes obras de Square Enix no deja de crecer. Lo esperan tanto viejos como nuevos jugadores.

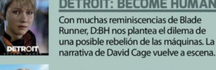


CYBERPUNK 2077

De la mano de CD Projekt (The Witcher), este RPG promete muchos niveles de complejidad argumental y jugable, con la toma de decisiones siendo esencial.

CUPHEAD

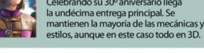
Bebiendo de los dibujos de los años 30, Cuphead es una mezcla entre run n' gun y plataformas en el que nos tendremos que enfrentar a un jefe final tras otro.



DETROIT: BECOME HUMAN

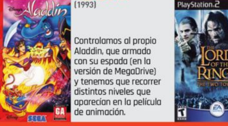
Con muchas reminiscencias de Blade Runner, D:BH nos plantea el dilema de una posible rebelión de las máquinas. La narrativa de David Cage vuelve a escena.





DRAGON QUEST XI

Celebrando su 30º aniversario llega la undécima entrega principal. Se mantienen la mayoría de las mecánicas y estilos, aunque en este caso todo en 3D.



4 ALADDIN

(1993)

Controlamos al propio Aladdin, que armado con su espada (en la versión de MegaDrive) y tenemos que recorrer distintos niveles que aparecían en la película de animación.



5 EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES

(2002)

La posibilidad de encarnar a Legolas, Gimli o Aragorn cautivó a muchos jugadores de PS2. Con mecánicas cercanas al hack and slash, podías recorrer la Tierra Media.



6 STAR WARS BATTLEFRONT

(2015)

Aunque nos podríamos quedar con numerosos juegos de la saga de películas, el último se ha convertido en un fenómeno, logrando capturar la esencia de la primera trilogía.

7 LAS CRÓNICAS DE RIDDICK: FUGA DE BUTCHER BAY

(2004)

Este título combinaba un gran guión, el magnetismo de un protagonista brutal y un sistema de juego que combinaba bien combate, exploración y diálogos.

Gestiona tus recu

NOTA Y LANZAMIENTO ORIGINAL
HALO WARS D.E. 82
Lanzamiento 2009

Halo Wars: Definitive Edition

Lanzado originalmente en el año 2009 para Xbox 360, Halo Wars nos presentaba un enfoque distinto de la aclamada saga exclusiva de Microsoft. Su argumento comienza 20 años antes de Halo: Combat Evolved y tomando como escenario el planeta Harvest, nos presenta el conflicto humano contra el Covenant. Debido a su contexto histórico dentro de la saga, no están presentes personajes icónicos como el Jefe Maestro o Cortana, aunque no por ello el juego perdía calidad.

El sistema de juego sí cambiaba radicalmente respecto a lo ya conocido en Halo. Basado en la estrategia en tiempo real, nos ofrece una perspectiva isométrica con la que tener mayor control del escenario y las tropas, así como gestión de recursos y construcción de armas. Aunque estos títulos suelen ser más apropiados para PC (normalmente se adaptan de éste a consolas), su interfaz y comandos se desarrollaron en base al mando de la Xbox 360, para así conseguir un control preciso, sencillo e intuitivo.

La Edición Definitiva de Halo Wars llega con unas cuantas novedades a esta generación. Además de haber trabajado los gráficos para mejorarlos respecto a la entrega de la 360, incluye logros nuevos y todos los contenidos descargables que se desarrollaron tras el lanzamiento original. Aquellos que adquirieran la Ultimate Edition de Halo Wars 2 podrán disfrutarlo desde el lanzamiento de este título. Los demás jugadores tendrán que esperar un poco para poder hacerlo. ■



XBOX ONE | PC • 21/02/2017 • PRECIO NO DETERMINADO

rsos para triunfar

Ya sea en la guerra o en el mundo inmobiliario, ser un buen estratega es fundamental. Los juegos de los que aquí te hablamos se basan, principalmente, en este concepto, aunque su planteamiento sea distinto.

NOTA Y LANZAMIENTO ORIGINAL

CONSTRUCTOR HD ND

Lanzamiento 2007



Constructor HD

System 3 desarrolló en el año 1997 este original simulador de construcción en el que el jugador encarnaba a un magnate inmobiliario cuya principal motivación era hacerse millonario. En él, por supuesto, hay que construir edificios de viviendas, industria, servicios públicos y negocios para conseguir que la ciudad prospere y crezca, y tú seas el dueño y señor de toda ella. Puede parecer un planteamiento similar a Sim City, pero sus demás funciones alejan completamente el objetivo del juego.

En Constructor hay que competir con otros promotores para conseguir que nuestra ciudad sea la mejor y la suya se hunda en el caos y la miseria. ¿Cómo? Pues como no sólo cuentas con el apoyo de la banca, sino también de la mafia, puedes contratar "indeseables" que saboteen sus construcciones o incluso llenar sus casas vacías de okupas.

Después de varios retrasos, esta edición en alta definición llegará con textos en español, entre otros muchos idiomas, además de la posibilidad de conseguir la versión original del juego para PC si se realiza la reserva. El estudio encargado de su desarrollo está trabajando con miembros del equipo original para asegurarse de que, aun mejorando los gráficos y la interfaz, el sistema de juego y su esencia es fiel al lanzado en 1997.

PS4 | XBOX ONE | PC • 31/01/2017 • 44,95 €

10 televisores 4K

Si quieres jugar con PS4 PRO o Xbox One S, o disfrutar de contenidos multimedia, una tele 4K es el accesorio perfecto. La mejor resolución que se puede disfrutar hoy en día te permitirá ver cada detalle, por pequeño que este sea.

DISFRUTA DE TUS JUEGOS EN LA MÁXIMA RESOLUCIÓN



desde 899 euros

SONY XD75 / XD70 4K HDR

Con Android TV

Se combinan tanto la brillantez de la resolución 4K, como la mejora en los colores y los detalles que consigue el alto tango dinámico. Ha sido diseñada especialmente para ser combinada con la PS4. Destaca por sus tiempos de respuesta muy rápidos, y por ofrecer unos detalles nítidos que proporcionan al jugador una ventaja competitiva.
sony.es

LG 43 UH610V

Desde cualquier ángulo

La pantalla profesional IPS logra un ángulo de visión de 178 grados, en el que se mantienen invariables tanto brillo, como contraste y colores desde cualquier posición. Al usar el algoritmo 3D gamut mapping se reproduce la gama de colores de forma tridimensional, minimizando cualquier distorsión cromática.
lg.com



599 euros



389 euros

PHILIPS 43PUH6101 LED

Mejora cada imagen

Mediante la función micro Dimming se optimiza el contraste. Para ello, se analiza la imagen en 6.400 zonas diferentes, ajustando cada una de ellas. La resolución 4K es capaz de mostrar 8 millones de píxeles con una tecnología de resolución Ultra, que mejora la imagen independientemente de la fuente original de la que proceda.
philips.es



549 euros

SHARP 49CUF8462ES

Para oídos exigentes

El sonido diseñado por Harman/Kardon es uno de los puntos fuertes de este televisor. Todo se escucha sin apenas distorsión para crear un efecto envolvente. En cuanto a la imagen, la tecnología 4K consigue la máxima luminosidad y nitidez. La tasa de refresco máxima alcanza los 600 herzios.
sharp.es



DENVER 5569T2C5 LED
Sonido nítido

Con un ángulo de visión de 176 grados, ofrece resolución 4K UHD y un brillo de 220 cd/m2. En este caso, no se trata de una Smart TV, aunque con tu conexión a la consola ya tienes acceso a Internet y a un sinfín de aplicaciones. Su tiempo de respuesta es de 8 ms y tiene salida de audio Nicam estéreo de 2x8w.
denver-electronic.com

375 euros

TELEFUNKEN UMBRA40UHD LED
Respuesta inmediata

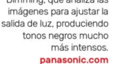
Este televisor de gama media es capaz de ofrecer una resolución UHD de 3.840 x 2.160 px, con una capacidad de refresco de la pantalla de hasta 1.200 herzios en un tiempo de respuesta de 5 ms. Esto significa que la imágenes mostradas en pantalla no sufren retardo o caída de resolución alguna.
telefunken-tv.es

EL ESCALADO

Una de las características que sorprenden de las teles 4K es su capacidad para escalar la imagen procedente de cualquier fuente, mejorando su resolución. Es decir, que aunque no tengas una PS4 PRO (o reproduzcas vídeo en una Xbox One S), puedes jugar con tu consola conectada a una de estas teles y la imagen que recibirás será siempre mejor que en una sin esta tecnología.

SAMSUNG UHD 4K KU6000 HDR
Colores mucho más vivos





desde 569 euros

Gracias a la tecnología PurColor, la viveza de cada tono de color se incrementa notablemente. Con su nuevo sistema de procesado, la pantalla se divide en cientos de zonas que se analizan por separado, consiguiendo así la mejor optimización en cuanto a brillo, color o contraste de cada una de las imágenes.
samsung.com

PANASONIC LED TV VIERA TX-40DX600
Negros más intensos



459 euros

El motor Quad Core Pro permite mostrar cada detalle, por diminuto que este sea. Además, se ha incorporado la tecnología Adaptive Backlight Dimming, que analiza las imágenes para ajustar la salida de luz, produciendo tonos negros mucho más intensos.
panasonic.com



359 euros

HISENSE H43M3000 LED
Sin cortes en streaming

Diseño simple e interfaz intuitiva para unos televisores que presumen de tecnología HEVC (High Efficency Video Coding), una tecnología de compresión de vídeo que ofrece un 50% de ahorro en el número de bits. Esto permite emitir incluso desde streaming con una excelente calidad de imagen y sin caídas.
hisense.es



499 euros

THOMSON 40UA6406
Super conectada

Con un procesador de cuatro núcleos que hace que cada imagen dinámica se vea sin esperas o distorsiones. En cada momento disfrutarás de la visión de ocho millones de píxeles. Además, se trata de una TV muy conectada, que se puede emparejar con smartphones y tablets vía WiFi, pudiendo reproducirlo todo en la pantalla.
thomsontv.es

Coleccionismo para que duela el bolsillo

Ediciones de coleccionista, figuras... El merchandising exclusivo es cada vez más abundante y, sobre todo, goloso. ¡No te lo pierdas!

Danganronpa V3: Killing Harmony

Tras anunciar oficialmente que Danganronpa V3 llegará a occidente para PS4 y PS Vita, Bandai Namco ha revelado su edición coleccionista. En nuestro territorio podremos adquirir un pack que incluirá el juego, la banda sonora y un libro de arte, pero en Estados Unidos la edición es mucho más completa. Además de lo ya mencionado, añade la banda sonora de edición limitada (sí, dos versiones), una gorra, una mochila, unos auriculares y una caja de coleccionista.

FECHA DE LANZAMIENTO
2017

store.nisamerica.com



99 dólares



269,99 euros

Drones Star Wars

Si eres fan de la saga galáctica y tienes un buen poder adquisitivo, no puedes perderte estos drones de edición coleccionista. Diseñados por Propel, serán tres los primeros que lleguen a las tiendas: el modelo X-Wing Fighter, el TIE Fighter y la Speeder Bike 74-Z, por supuesto, basados en las películas originales. Estos drones pueden superar los 56 km/h en unos pocos segundos y su algoritmo de control de vuelo les permite realizar maniobras impresionantes. Además, su tecnología inteligente permite simular batallas entre varios drones. Todo un artículo para fans de los drones, pero también para los coleccionistas más exigentes, que quedarán encantados, además, con el cuidado de la caja que los contiene.

FECHA DE LANZAMIENTO
YA DISPONIBLE

juguetronica.com • propelsw.com



Armadura T-45 Fallout 4

Si eres fan de la saga postapocalíptica, no te pierdas esta trabajada figura de casi 37 centímetros. Sus 35 puntos de articulación, que incluso incluyen los dedos, permiten ponerla en cualquier pose que se te pueda ocurrir. Además, viene con luces LEDs en el casco para crear un efecto letal (requiere tres pilas AG1, más conocidas como 'botón'), y las piezas de la armadura son intercambiables con el resto de figuras de la línea, lo que implica, además, que han realizado un exoesqueleto de gran detalle. Para completar el set, la figura cuenta con el arma AER-9.

FECHA DE LANZAMIENTO
YA DISPONIBLE

zavvi.es

480 euros



Ghost Recon: Wildlands

Exclusiva de EBGames, la edición Fallen Angel viene con una figura de 25 centímetros de La Muerte, con su guadaña incluida, además de un mapa de Bolivia, tres postales de dicho país y la banda sonora en formato físico. Como extra, los jugadores obtendrán el 'season pass,' así como el DLC de la edición Deluxe, que es la que tenemos en España. Ésta incluye únicamente el contenido descargable, el mapa y la banda sonora, además de, por supuesto, el juego en formato físico.

FECHA DE LANZAMIENTO
7 DE MARZO

game.es ebgames.com

Casco Mega Man

Si eres fan de Mega Man no te pierdas esta magnífica réplica a escala real. Realizado por Multiverse Studio, este casco está realizado en plástico ABS (Acrilonitrilo Butadieno Estireno), con una gran resistencia a los golpes, como es de esperar de la armadura de este héroe. Su interior está protegido con un acolchado especialmente pensado para que el poseedor se sienta cómodo con él puesto, y se abre para que sea fácil ajustarlo a la cabeza. Además, cuenta con luces LEDs en los laterales que funcionan con dos pilas AAA y crean un magnífico efecto.

FECHA DE LANZAMIENTO
3 DE JUNIO DE 2018

multiverse-studio.com



149 dólares



499,99 euros

Dark Souls III: Souls of Cinder

Si sois jugadores de la saga de From Software, reconoceréis perfectamente al caballero que aparece en la portada del juego. Gecco Corp presentó una figura de este diseño durante el Toysouls de 2016, que se celebró entre el 16 y el 18 de diciembre. La escultura, realizada en una escala 1/6, tiene unos acabados cuidados al milímetro y está realizada en polystone, para conseguir mayor calidad y resistencia. Está modelada por Shinya Akao y pintada a mano por Katsushige Akeyama. Si te tienta, ya se puede reservar.

FECHA DE LANZAMIENTO
MAYO DE 2017

gecco.com.jp

Final Fantasy VII

De cara a la futura llegada del remake de Final Fantasy VII (aún sin fecha de lanzamiento), Square Enix ha presentado oficialmente las figuras de Cloud Strife y Barret Wallece, realizadas por su fabricante, Play Arts Kai. Como todas estas figuras, están modeladas en PVC, miden aproximadamente 25 centímetros, cuentan con cerca de 20 puntos de articulación y vienen acompañadas de múltiples accesorios, así como varias manos intercambiables. Unas figuras imprescindibles para los fans de la saga.

FECHA DE LANZAMIENTO
JUNIO DE 2017

square-enix.com



139 dólares

Pronto en tu consola

ENERO 2017





- 24 **GNOG** (PS4)
- **HUNTER'S LEGACY** (PS4)
- 24 **KINGDOM HEARTS HD II.8 FINAL CHAPTER PROLOGUE** (PS4)
- 24 **RESIDENT EVIL 7: BIOHAZARD** (PS4, XOne, PC)
- 24 **YAKUZA 0** (PS4)
- 27 **DIGIMON WORLD: NEXT ORDER** (PS4)
- 27 **DOODLE GOD** (XOne, PC)
- 27 **TALES OF BERSERIA** (PS4, PC)
- 27 **THE SUN AND MOON** (XOne, PC)
- 30 **DOUBLE DRAGON 4** (PS4, PC)
- **WELLS** (XOne, PC)
- 31 **KILL THE BAD GUY** (XOne)
- **KNEE DEEP** (PS4)
- ENE **DYING: REBORN** (PS4)
- **EARTHLOCK: FESTIVAL OF MAGIC** (PS4, WiiU)
- **MALDITA CASTILLA EX** (PS4)

FEBRERO 2017

- 1 **DINASTY WARRIORS: GODSEEKERS** (PS4, PSVita)
- 3 **KNEE DEEP** (XOne)
- **NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA STORM 4 ROAD TO BORUTO** (PS4, XOne, PC)
- **POOCHY & YOSHI'S WOOLY WORLD** (3DS)
- 7 **8DAYS** (PS4, XOne, PC)
- 8 **NIOH** (PS4)
- 9 **UNCANNY VALLEY** (XOne, PC)
- 10 **TOUHOU DOUBLE FOCUS** (PS4)
- **TOUHOU GENSO WANDERER** (PS4, PSVita)
- 14 **DEFORMERS** (PS4, XOne, PC)
- **FOR HONOR** (PS4, XOne, PC)
- **SNIPER ELITE 4** (PS4, XOne, PC)
- 16 **WARHAMMER 40.000: DEATHWATCH** (PS4)
- 17 **DRAGON BALL: FUSIONS** (3DS)
- 21 **HALO WARS: DEFINITIVE EDITION** (XOne, PC)
- **YS ORIGIN** (PS4, PSVita)
- 24 **BERSERK AND THE BAND OF THE HAWK** (PS4, PS3, PSVita, PC)
- **LEGO WORLDS** (PS4, XOne, PC)
- 27 **HALO WARS 2** (XOne, PC)
- 28 **TORMENT: TIDES OF NUMENARA** (PS4, XOne, PC)
- FEB **NIGHT IN THE WOODS** (PS4)
- **CONSTRUCTOR HD** (PS4, XOne, PC)

MARZO 2017

- 1 **HORIZON: ZERO DAWN** (PS4)
- 7 **TOM CLANCY'S GHOST RECON WILDLANDS** (PS4, XOne, PC)
- 10 **ATELLIER FIRIS: THE ALCHEMIST OF THE MISTERIOUS JOURNEY** (PS4, PSVita, PC)
- **NIER: AUTOMATA** (PS4)
- 14 **STAR TREK: BRIDGE CREW** (PS4, PC)
- **STYX: SHARDS OF DARKNESS** (PS4, XOne, PC)
- 17 **DANGANRONPA 1&2 RELOAD** (PS4)
- 23 **MASS EFFECT: ANDROMEDA** (PS4, XOne, PC)
- 24 **DREAMFALL CHAPTERS** (PS4, XOne, PC)
- **TROLL AND I** (PS4, XOne, PC)
- 28 **DON'T KNOCK TWICE** (PS4, XOne, PC)
- 31 **KINGDOM HEARTS HD 1.5 + 2.5 REMIX** (PS4)
- MAR **MONSTER BOY AND THE CURSED KINGDOM** (Switch)
- **OUTCAST - SECOND CONTACT** (PS4, XOne, PC)
- **SYBERIA 3** (PS4, XOne, PC)
- **SYMPHONY OF THE MACHINE** (PS4, PC)
- **THE DEER GOD** (PS4, PSVita)
- **ULTIMATE MARVEL vs CAPCOM 3** (XOne, PC)
- **VALLHALLA HILLS - DEFINITIVE EDITION** (PS4, XOne, PC)
- **VIKINGS: WOLVES OF MIDGARD** (PS4, XOne, PC)
- **VOODOO VINCE: REMASTERED** (XOne, PC)

ABRIL 2017

- 4 **PERSONA 5** (PS4, PS3)
- **SNIPER: GHOST WARRIOR 3** (PS4, XOne, PC)
- 7 **BULLETSTORM: FULL CLIP EDITION** (PS4, XOne, PC)
- 11 **YOOKA-LAYLEE** (PS4, XOne, PC)
- 20 **FERMI'S PATH** (XOne, PC)
- 21 **THE SILVER CASE** (PS4)
- 28 **DRAGON QUEST HEROES II** (PS4)
- ABR **KNIGHTS AND BIKES** (PS4, PC)

PARA SMARTPHONES



- ENERO **YU-GI-OH! DUEL LINKS** (Android, iOS)
- 7 FEBRERO **MALEVOLENT MACHINES** (Android, iOS)



2.000 códigos de World of Tanks ¡Gratis!

TENEMOS MIL CÓDIGOS DE BONUS POR VALOR DE DIEZ EUROS PARA PS4 Y OTROS MIL PARA XBOX ONE Y 360



1.000 códigos para PS4

Accede a través del código QR que se adjunta a la página web, introduce el email donde quieres recibir el código. Después sólo tendrás que canjearlo en la PlayStation Store.

Este código es exclusivo para nuevos jugadores de World of Tanks. Puedes encontrarlo gratis en la PlayStation Store (se trata de un 'free to play').

El código contiene lo siguiente:

- T1E6-PS (750 monedas de oro) Tripulación entrenada al 100%
- T7 Carro de Combate (750 monedas de oro) Tripulación entrenada al 100%
- 2 Espacios en el garaje (600 monedas de oro)
- 2 Kits de reparación grandes, 2 Kits de primeros auxilios, 2 Extintores automáticos (300 monedas de oro).
- 3 días de cuenta Premium (650 monedas de oro)
- 100.000 unidades de plata (250 monedas de oro)

1.000 códigos para Xbox One/360

Sólo tienes que escanear el código QR, introducir tu dirección de email en la web que se abrirá. Recibirás de inmediato un código de bonus para World of Tanks en Xbox One y Xbox 360.

Este bono gratuito sólo puede ser usado por nuevos jugadores de World of Tanks. Búscalo en Xbox Live y descárgalo de forma completamente gratuita.

El código te regala:

- T1E6-X1. Tripulación entrenada al 100%
- T7 Carro de Combate. Tripulación entrenada al 100%
- 2 Espacios en el garaje
- 2 Kits de reparación grandes, 2 Kits de primeros auxilios, 2 Extintores automáticos (300 monedas de oro).
- 3 días de cuenta Premium (650 monedas de oro)
- 100.000 unidades de plata (250 monedas de oro)

Ganadores

Estos son los ganadores de los concursos del número 3 y 4 de Gamer. ¡Enhorabuena a los premiados!

POKÉMON SOL / LUNA

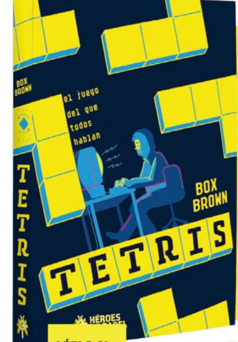
POKÉMON SOL Jesús Martín (Valladolid), Clara Bajón (Tarragona) y Antonio Jesús Montes (Sevilla)
POKÉMON LUNA Juan Guillén (Madrid), Carolina Roger (Pontevedra) y María Pilar Meléndez (Zaragoza)

PACK XBOX

Lidia Vallejo (Madrid)

Ocio más allá de la consola

LIBROS, SERIES, CÓMICS O PELÍCULAS PARA QUE TUS PULGARES DESCANSEN UN POCO



CÓMIC

20 euros

Tetris. El juego del que todos hablan

heroesdepapel.es

Héroes de Papel se lanza a una nueva aventura con este cómic sobre la historia de Tetris. El autor superventas del New York Times, Box Brown, analiza en sus viñetas la historia del popular juego de Alexei Patjinov, a la vez que trata el papel de los videojuegos en el arte, la cultura y el mercado económico.

LÉELO SI...

Te encantan los cómics, o mejor dicho, novelas gráficas, y la historia de los videojuegos.

LAS VAS A LLEVAR...

Si eres un seguidor de Super Mario o de alguno de los otros personajes de la saga o simplemente quieres un toque divertido.



CINE

La Torre Oscura

sonypictures.com

La adaptación de la novela de Stephen King llegará de la mano de Nikolaj Arcel y estará protagonizada por Idris Elba, Mathew McConaughey, entre otros reconocidos actores. La Torre Oscura nos lleva a un mundo decadente, similar al viejo oeste, en el que las ciudades desaparecen sin dejar rastro. Es por esto que Roland Deschain, el último miembro de una orden llamada 'Los Pistoleros', inicia la búsqueda de la Torre Oscura, que según cuenta la leyenda, es el punto de convergencia de todos los universos. Encontrar este edificio mitológico es la única esperanza para la humanidad.

PARA CINÉFILOS...

Amantes del misterio, la fantasía y los mundos decadentes. Y, por supuesto, fans de la historias de Stephen King.

ROPA

Zapatillas de estar por casa Super Mario

vistoenpantalla.com

Mantener los pies muy calentitos en casa es sencillo y divertido con esta colección de zapatillas Super Mario Bros. Están fabricadas en algodón, miden 28 centímetros de largo. Hay disponibles versiones de Mario, Luigi, Bowser y Mario Mapache. La talla es única, correspondiente a una 40-43. Se trata de un producto oficial Nintendo, con sus etiquetas identificativas.

19,95 euros



LIBRO

El Legado de Big Boss

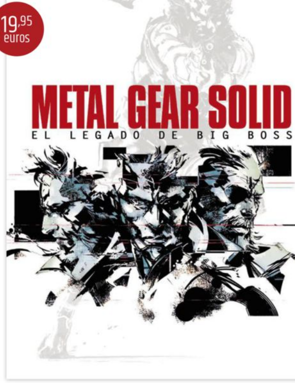
dolmeneditorial.com

La saga Metal Gear tiene casi tres décadas a sus espaldas y, con ellas, una gran legión de fans incondicionales, tanto de los juegos, como de su creador, Hideo Kojima. Nacho Requena repasa en su libro los secretos de la producción de estas obras, sus guiones, sus referencias al cine y todo aquello que convierte a estos juegos en unos de los más importantes del sector.

NO TE LO PIERDAS...

Si eres un seguidor incondicional de Metal Gear. Un libro imprescindible sobre la obra de Hideo Kojima.

19,95 euros



SERIES

Legión (T1)

foxtv.es

David Haller es un hombre diagnosticado con esquizofrenia, que no deja de oír voces en su cabeza. Hasta que se plantea si esas voces pueden ser reales, descubre que es un poderoso mutante, hijo además de Charles Xavier. Basada en el universo de X-Men, aunque sin la presencia de ninguno de sus personajes más icónicos, la nueva serie de Marvel y FX llega en febrero a Estados Unidos y España simultáneamente. Aquí la podremos ver a través de Fox.



TE VAS A ENGANCHAR...

Si eres fan de Lobezno, Tormenta, Cíclope o el resto de los X-Men, y te gustan todas las series que viene lanzando Marvel.

GADGET

Woxter Zen 10

woxter.es

Con la posibilidad alternar entre Android 5.1 y Windows 10, esta tablet con teclado integra las funciones profesionales y de ocio en un solo dispositivo. Además, se trata de un aparato muy ligero; que sólo pesa 600 gramos. En cuanto a autonomía, la capacidad de su batería es de 6.000 mAh, lo que garantiza horas y horas de uso. Incluye un procesador Intel Z3735F de cuatro núcleos, además de 2 GB de RAM, proporcionando la máxima fluidez ejecutando cualquier tarea.

199 euros



LO AMARÁS SI...

Te gustan los dispositivos móviles, pero prefieres usar una pantalla grande. Además, quieres las apps de Android, y también el entorno PC.

Atención a lo que viene

NOTICIAS QUE LLEGARÁN EN LOS PRÓXIMOS MESES

Sabemos que los importantes lanzamientos de las próximas semanas te mantendrán bastante entretenid@, sí. Pero eso no significa que desatiendas la rumorología por completo, ¿eh? No te preocupes, porque te resumimos lo más interesante que se está diciendo. De nada :)



PROJECT SCORPIO PRESCINDE DE NVIDIA

La consola más potente de Microsoft podría haber elegido finalmente al fabricante de su chip gráfico. Una decisión esencial que parecería tener, por una supuesta imagen del pasado CES, en AMD y su nueva tecnología Vega al candidato perfecto.

¿MARIO Y LOS RABBIDS?

Lleva sonando un tiempo en los mentideros de Internet, pero diversas fuentes confirman que Nintendo y Ubisoft estarían trabajando en un 'crossover' entre estas dos franquicias. Sería un RPG y llevaría el título de 'Mushroom Kingdom Battle'.







SHENMUE EN ALTA DEFINICIÓN

Mientras Shenmue 3 está confirmado y su fecha de lanzamiento se acerca en el tiempo, los primeros juegos de la saga original de Dreamcast podrían salir remasterizados este 2017. Una esperada noticia por su legión de incondicionales.

LOS GUARDIANES DE LA GALAXIA PARA LA PRIMAVERA

Su anuncio se produjo durante la pasada edición de los The Game Awards, pero es ahora cuando la cadena de tiendas GameStop habría filtrado, sin querer, que el primer episodio del juego de Telltale Games se pondría a la venta el 25 de abril.

LA SNES CLASSIC MINI, EN CAMINO

Al menos es lo que se desprendería del registro de una nueva marca para el mando de Super Nintendo por parte de la compañía nipona hace unas semanas. Algo que no sería descabellado, dado el éxito de ventas que ha cosechado la NES Classic Mini.



DIRECTOR
Antonio Vázquez Villoria
(avazquez@grupov.es)

REDACCIÓN Y COLABORADORES
Paz Boris *(gamer@grupov.es)*, Jaume Esteve, José de la Fuente, Rocío García, Sergio Martín, Carlos Gómez Gurpegui, Juan Manuel Moreno, Javier Alemán y Enrique Luque

MAQUETACIÓN
Luis Montero

DIRECTORA DE PUBLICIDAD
Patricia Martínez
(pmartinez@grupov.es)
Carlos Martín
(cmartin@grupov.es)

DISEÑO DE PUBLICIDAD
Silvia Pérez

SECRETARIA DE REDACCIÓN
Elena García

BANCO DE IMÁGENES
Shutterstock

EDICIÓN ELECTRÓNICA
Enrique Herrero

GRUPO V

EDITOR
Martín Gabilondo Viqueira

DIRECTOR COMERCIAL
Sergio Herráez

DIRECTOR DE EXPANSIÓN
Rafael Morillo

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN
Martín Gabilondo Sánchez

DIRECTOR DE PUBLICACIONES
Juan Francisco Calle

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Mar Molpeceres

DIRECTORA FINANCIERA
María Pérez Acín

DIRECTOR DE MARKETING
Ignacio Bustamante

DIRECTOR DE ARTE
Javier Corral

REDACCIÓN, PUBLICIDAD Y SUSCRIPCIONES
suscripciones@grupov.es
C/ Valportillo Primera, 11
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 662 21 37
Fax 91 662 26 54
www.grupov.es

E-MAIL *gamer@grupov.es*

DELEGACIÓN CATALUÑA
C/ Moià, 1 Planta 2
08006 Barcelona
Tel. 932 414 251
Fax 932 411 917

FOTOMECÁNICA
AbsoluteColor

IMPRIME
Rotocobrhi

DISTRIBUYE
S.G.E.L. Avda. Valdelaparra, 29
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 657 69 00

DEPÓSITO LEGAL
M-33617-2016

ARI · ASOCIACIÓN REVISTAS



La revista más práctica sobre gadgets, pasión por la tecnología

Visita la web



www.revista-gadget.es



¡Ya en tu quiosco!

Una publicación de GRUPO V
www.grupov.es